Tot.168

新闻专题：SCE高层地震，久多良木健梦断彼岸

游戏机实用技术

TV GAME





本期赠品
Gamehalo DVD mini
光明之风精美海报

焦点 勇者斗恶龙9

日本国民级游戏登陆NDS

次世代过山车
彩虹六号 维加斯
手舞足蹈 瓦里奥制造
蓝龙

超豪华攻略阵容

宿命传说
如龙2
召唤之夜4
MGS 掌上行动
连合对扎夫特 II PLUS

Gamehalo DVD mini

UCG编辑部Wii初体验
街机名作博物馆 第五集

最新预告片
光环3 失落的星球 WEX

前线狙击 光明之风／光明力量 EXA／格林魔书／怪物猎人 携带版 2nd
.hack//G.U. Vol.3 漫步之速／勇者斗恶龙 怪物篇 Joker／艾伦·韦克

2007. 1B
定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
02>
9 771008 060006


北通 BETOP
海纳百川
有容乃大
十年磨一剑，北通经过十年的磨砺、积累，在您长期的支持、鼓励下，首创软胶握把+波浪形指位槽防滑设计的北通神鹰手柄，更符合国人手形。令您把握更舒适，操控更得手；让您在游戏的海洋里轻松遨游，成为至尊强者。
BTP-C036 USB BTP-2216 PS2
北通神鹰
北通PSP、NDSL游戏周边推荐 >>>
北通保护胶套468
BTP-6468
北通布包426
BTP-6426
北通保护膜219
BTP-6219
北通保护胶套228
BTP-6228
GAMESPOT LABS
GAMESPOT游戏评分推荐产品
2005-2006年度
广州市北通电子有限公司 http://www.betop-cn.com
技术支持:support@betop-cn.com
拥 / 有 / 北 / 通 娱 / 乐 / 更 / 轻 / 松

《勇者斗恶龙IX》降临NDS！
任天堂盛世即将来临？

焦点 OUR FOCUS

文 星夜
美编 菲菲

这是一条在我们的截稿日里发布的新闻，他的出现让我们不得不打乱了原来的排版计划，删掉了原定的内容，从而将这条新闻放在最显眼的位置。

因为这或许是整个2006年最重要、最让人意外的新作发布会，至少在日本，它的意义甚至超过了5月份公开的《最终幻想XIII》。12月12日，这一天，Square Enix在游戏历史上留下了一个深深的脚印——

万众瞩目的《勇者斗恶龙IX》终于公布了，它的对应平台是——NDS！

2006年12月12日，这一天是PSP在日本上市两周年的纪念日，也是《勇者斗恶龙》的新作发布会。在发布会之前，当不知情的人们将这个巧合结合，或许会以为PSP终于得到了命运女神的垂青，将会在《DQ》的保驾护航下实现翻身。而事实却是SE不知是有心还是无意地在这样一个微妙的时间公布了《勇者斗恶龙IX：星空守望者》，这是"《DQ》系列"正统续作第一次在掌机上推出(复刻版除外)，也是该系列正统续作睽违十年之后首次回归任天堂的主机。



◀和田洋一(左)与岩田聪(右)在发布会上亲切握手，岩田聪在记者招待会中说："掌机已经成为游戏业的主流，此次声明是顺应时势。"

已秘密开发一年的《勇者斗恶龙IX》


▲堀井雄二在进行现场操作演示，城镇画面十分精美。


▲本作的地图画面通过NDS的双屏幕将世界全图与俯瞰视点相结合。

Square Enix于12月12日当地时间下午2点在东京召开了"诞生20周年《勇者斗恶龙》新作发布会"，会上公开了两款新作：街机版《勇者斗恶龙 怪物战斗之路》，以及作为系列正统续作的NDS版《勇者斗恶龙IX：星空守望者》。

《勇者斗恶龙IX：星空守望者》仍由Level-5开发，制作团队基本由《勇者斗恶龙VIII》的原班人马构成，剧本和游戏设计为堀井雄二、人设为鸟山明，音乐为杉山孝一。本作的游戏类型将会转变为俯瞰视点的动作RPG，这一点可以说是这个传统RPG代表系列的一次最大的变革。并且本作还将成为系列第一款对应网络的游戏，能够通过任天堂的Wi-Fi Connection服务实现4人在线游戏。

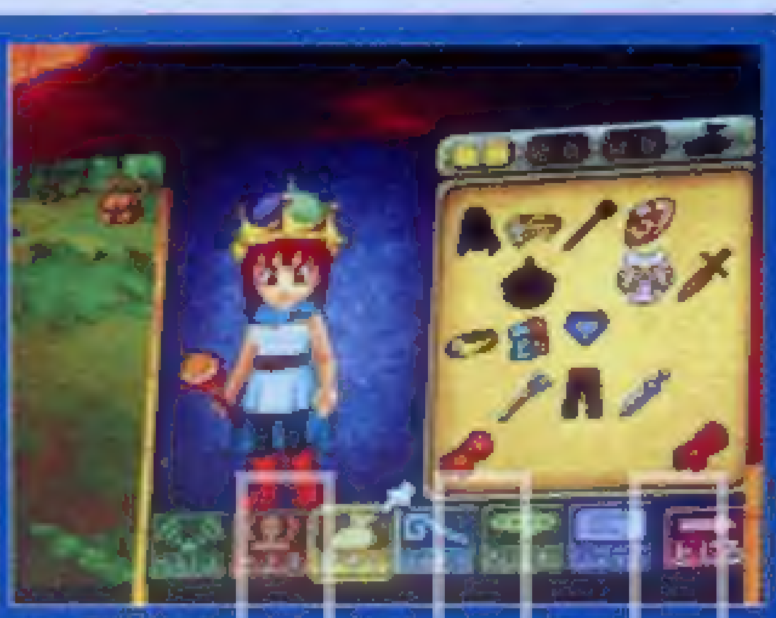
堀井雄二表示，《勇者斗恶龙IX》其实已经开发了将近一年的时间，一直是SE的最高机密。目前这款游戏的完成度已经相当高，预计将于2007年中发售。堀井雄二特别强调：这是系列的正统续作，虽然在掌机上开发这样一款游戏有很多限制，但突破这些限制也是一种乐趣，现在的心情就像当初开发一代时一样。

系列音乐制作人杉山孝一在发布会中说："直到死也要为该游戏(指《DQ》)作曲！"鸟山明虽然没有出席发布会，但通过亲笔书信的方式发表了对该作的评论。鸟山明说，这款游戏给他的感觉是回归了原点，其设计目标是快乐、简单，同时又给人以冲击力。因喜欢《DQ》而加入游戏业的Level-5社长日野晃博说，《DQ8》只是改变了系列的面貌，而《DQ9》则是真正对其核心内容进行了改变。SE目前并未公布本作的剧情和世界观，不过从目前公开的宣传短片以及副标题来看，应该是与过去系列中出现的"天空城"一样，以天空为主题。

曾出演过系列电视广告的日本人气组合SMAP的成员草彅刚作为系列的FANS代表登台，并与堀井雄二、杉山孝一和日野晃博一起试玩了该作网络模式的DEMO。从DEMO展示的实际效果来看，这款已经开发了一年多的游戏充分发挥了NDS的性能，采用卡通渲染技术表现的画面相当精美，而4个人一起打怪物且具备动作元素的战斗系统，将会让本作在战斗部分充满乐趣。


▲对于NDS游戏来说，这款采用了卡通渲染技术的《DQ9》画面可说是十分精美的。


▲本作是"《DQ》系列"的第一款动作RPG，并且可以四人联机共同完成任务。


▲本作的装备系统采用了这种让人一目了然的界面，只要直接拖拽就可以进行装备。

街机版《勇者斗恶龙》



街机版《勇者斗恶龙》的公开同样令人意外，此前和田洋一曾经透露SE正在开发游戏硬件，现在看来这款硬件就是其收购Talto后，与这家街机名厂合作开发的《勇者斗恶龙 怪物战斗之路》。本作是一款卡片战斗型游戏，与《勇者斗恶龙VIII》中斗技场的怪物战斗类似，玩家每玩一次可以获得一张新卡片。游戏采用3对3的战斗方式，玩家可以挑选3只怪物进行战斗，每只怪物有2种必杀技。这款街机游戏主要面向儿童，因此按键的位置也设计得较低。值得注意的是在街机筐体中间有一柄"王者之剑"，据说也存在某种独特的功能。



任天堂盛世即将来临？

SE社长和田洋一说："之所以在NDS上推出《DQ9》是想要让尽可能多的人感受《DQ》的新体验。"NDS早已成为日本游戏市场的无冕之王，而在日本的掌机市场规模(占60%)也已经超过了家用机市场，从商业角度考虑，将《DQ9》放在NDS上无可厚非。《勇者斗恶龙IX》从一年前就开始开发，这意味着SE于2005年底就已经决定了《DQ9》的归宿，当时NDS刚刚在日本进入高速发展期。决定在NDS上推出《DQ9》，主要是出于公司财年业绩的角度考虑，SE需要每年有一部《FF》或《DQ》来支撑业绩，去年和今年分别有日版和美版的《FFXII》坐镇，因此明年必须要有《DQ》新作，但PS2的市场正在急剧萎缩，而目前次世代主机的战局又极不明朗，并且在次世代主机上开发游戏旷日持久，很难赶上明年的档期，因此SE选择了目前全球出货已经超过2700万台的NDS。

《FF》与《DQ》一直是主机厂商的头号争夺目标，在日本，只有具备最高市场占有率的主机才配拥有这两大系列，从FC时代一直到PS2时代从无例外，《DQ》登陆NDS同样没有打破这一传统。从1月到11月底，NDS已经在日本卖了750万台，而PSP仅为160万台；NDS软件销量达2700万套，而PSP仅为280万套。《DQ9》的公布在某种程度上可以说是对NDS的一次加冕仪式，2007年，任天堂或许将迎来最辉煌的一年。

3DM-SM
www.plumbook.cn

游戏机实用技术 TV GAME

总第168期 TV GAME半月刊
2007年1月B

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

1B

COVER STAFF

封面用图：宿命传说
设计总监／封面设计:Jason
©いのまたむつみ ©1997 2006 NBGI



CONTENTS Part 1

游戏立方

多边共享区 ---- 38
邪魔院 ---- 41
问题小卖部 ---- 42
秘密花园 ---- 44
掌机动态扫描 ---- 46

特快专递

圣女贞德 ---- 48

次世代过山车

彩虹六号 维加斯 ---- 102
手舞足蹈 瓦里奥制造 ---- 104
蓝龙 ---- 106

焦点 《勇者斗恶龙IX》降临NDS，任天堂盛世即将到来？ P.1

游戏情报站

Wii旋风席卷日本，两日销量35万 ---- 5
PS3版《铁拳5 暗之复苏》 ---- 6
11月美国市场创新高增幅达34%！ ---- 6
PS3《GT赛车HD》难产 ---- 7
《幽灵行动：尖峰战士2》正式公开 7
新闻专题：梦断彼岸 ---- 9

前线狙击

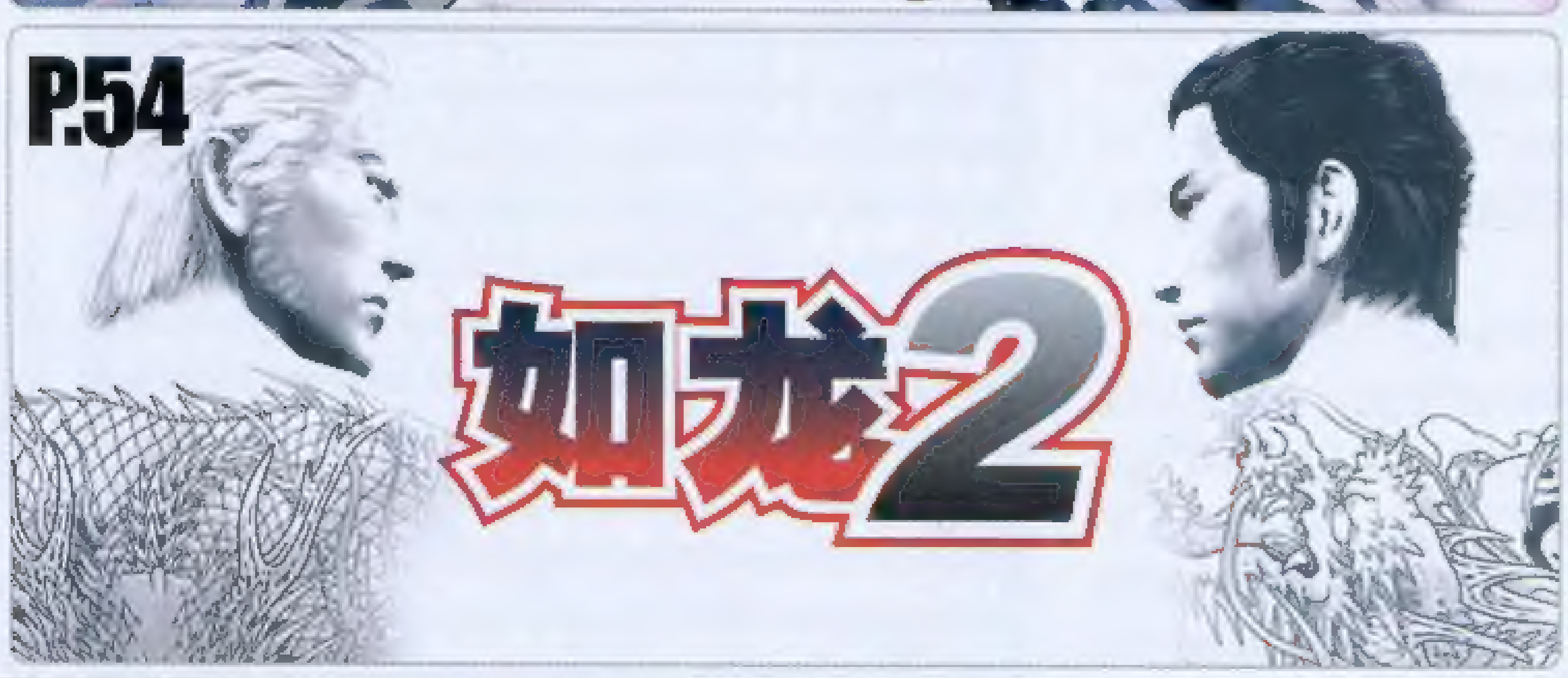
艾伦·韦克 ---- 14
格林魔书 ---- 16
光明之风 ---- 18
光明力量 EXA ---- 20
.hack//G.U. Vol.3 漫步之速 ---- 22
怪物猎人 携带版 2nd ---- 24
勇者斗恶龙怪兽篇 Joker ---- 26

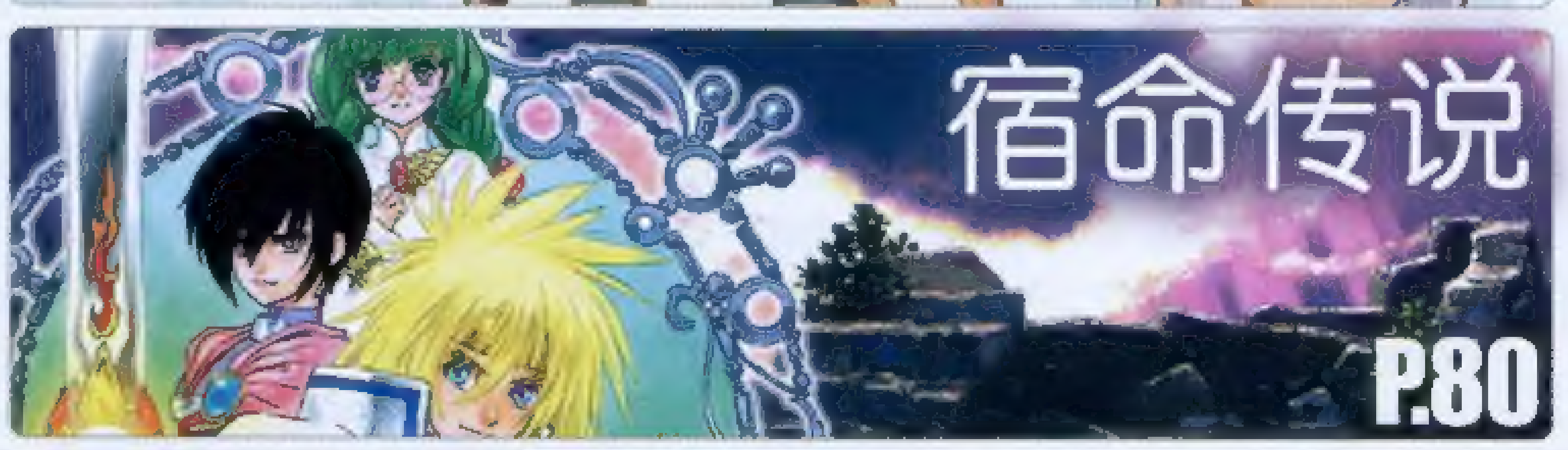
攻略透解











游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
IDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

宿命传说 ① NBGI ② RPG ③
PS2 ④ Tales of Destiny ⑤ 日版 ⑥
2006年11月30日 ⑦ 1～4人 ⑧ 6800日元 ⑨
对应PS2专用手柄分插 ⑩ ⑪ 对应玩家年龄：全年龄

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.推荐玩家年龄

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

久圣电子有限公司

Jiusheng

创新进取、不断求新、服务第一

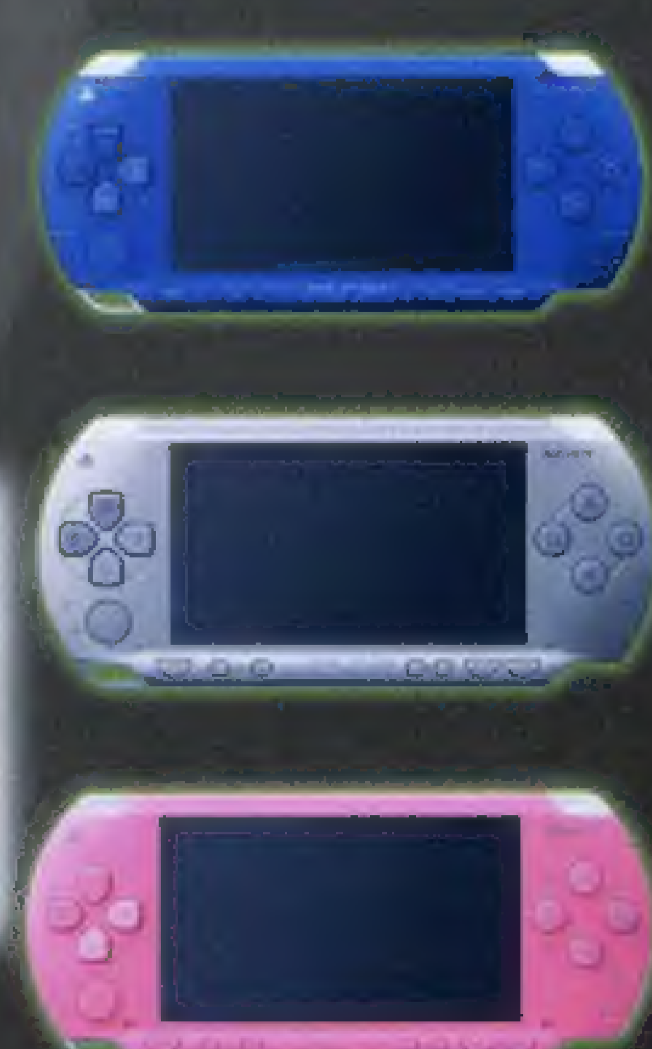




久圣电子有限公司是深圳首家具有独立法人资格、拥有相当经济实力与营销规范化的电子游戏软硬件与电子产品等多元素的优质产品进出口销售公司。在全国改革开放的前沿城市深圳，作为首家从事电视游戏和相关电子等销售的多元化公司，多年来一向秉承“顾客至上、产品优质、诚信为先、服务第一”的执业宗旨，长期在业界同行中获得优良口碑；销售代理的各种类产品，均以“质量优、价格廉，时效快”等特色，一直深受各方客户和购买人士的支持和好评。

◉ 业务范围

高级电子产品、AV器材、HI-FI音响、潮流精品、动漫模型、电视游戏硬件、游戏软件及周边配件等销售业务。因得到各方客户的大力支持和热烈反响，顺应时代潮流的发展更加完善地进行各供销环节的管理，与各方客户进行沟通，实行良好的售后跟踪服务和更加规范化、信息化的管理和统一电子游戏销售市场，本公司特调派少数精英人员设立“全国首家最大和最专业”的游戏销售部门和电子游戏网络销售部门。久圣电子有限公司为了提高市场竞争力与广大的客户利益和服务着想，除原有日本、香港、深圳设立的服务网点外，还将专门成立面向国内游戏市场的信息化销售服务。



本公司履行以上的协定条款之外，从不怠慢任何商品售后服务与跟进。我们将按照本公司的“服务以顾客为本”的原则自始至终的向所有的尊敬的客户们实施和兑现。



总店

地址：深圳市罗湖区东门西华宫G13号
联系电话：0755-82203785
联系人：王小姐

分店

地址：深圳市罗湖区东门西华宫G17号
联系电话：0755-88208909
联系人：李小姐

批发部

联系人：王小姐 0755-25171148 传真：0755-25171146
手机：13068441608 香港电话：00852-65211608
深圳交通银行账号：杨永成 405512663161888OO

&SDM-SMV
www.plumbook.cn

游戏机实用技术 TV GAME

CONTENTS
Part 2

郑重声明
本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知
1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投。如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总 顾 问：李子奇
社长/总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义
执行主编：郑 翔

责任编辑：王 梓
杨 晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方

编委：陈 华 黄毅华
熊浩潮 刘志浩
罗晓彬 杨方强
章佳俊 李 謝

主 管：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京全孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组 版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印 刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订 阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2007年1月16日
定 价：人民币9.80元

游戏索引
本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

GBA

最终幻想VI Advance	33

NDS

JUMP漫画终极明星大乱斗	47
恶魔城 迷宫的回廊	47
横山光辉 三国志 DS～第一卷 桃园结义～	31
世界树迷宫	28
勇者斗恶龙怪兽篇 Joker	26
主题公园	29

PS2

.hack//G.U. Vol.3 漫步之速	22
J联盟 胜利十一人10 欧洲联赛06-07	32
格林魔书	16
古墓丽影：周年纪念版	30
光明力量 EXA	20
光明之风	18
机动战士高达 SEED DESTINY 连合对扎夫特 II PLUS	34 50
橘子甜心	31
鬼泣3 特别版	47
苹果核战记EX	光盘
如龙2	33 54
使命召唤3	47
宿命传说	32 80
雨格子公馆	30
战国无双2 帝国	47
召唤之夜4	33 70

PS3

多面特工	29
非洲	光盘
混沌迷雾	29
龙穴	光盘

PSP

古墓丽影：周年纪念版	30
怪物猎人 携带版 2nd	24
潜龙谍影 掌上行动	34 66
圣女贞德	48
宿命传说2	31

Wii

SD高达 极速铁锤	34
Wii Sports	光盘
超级猴球 香蕉闪电战	光盘
赤钢铁	34
第一神拳 Revolution	28
雷曼 疯兔危机	34
手舞足蹈 瓦里奥制造	33 104

X360

艾伦·韦克	14
彩虹六号 维加斯	32 102
超级机器人大战XO	33
多面特工	29
光环3	光盘
蓝龙	32 106
失落的星球 极点危机	30 光盘
使命召唤3	47
世界足球 胜利十一人X	光盘
死或生极限沙滩排球2	47
天诛 千乱	47

收 藏 者：

收藏日期：

固 定 栏 目

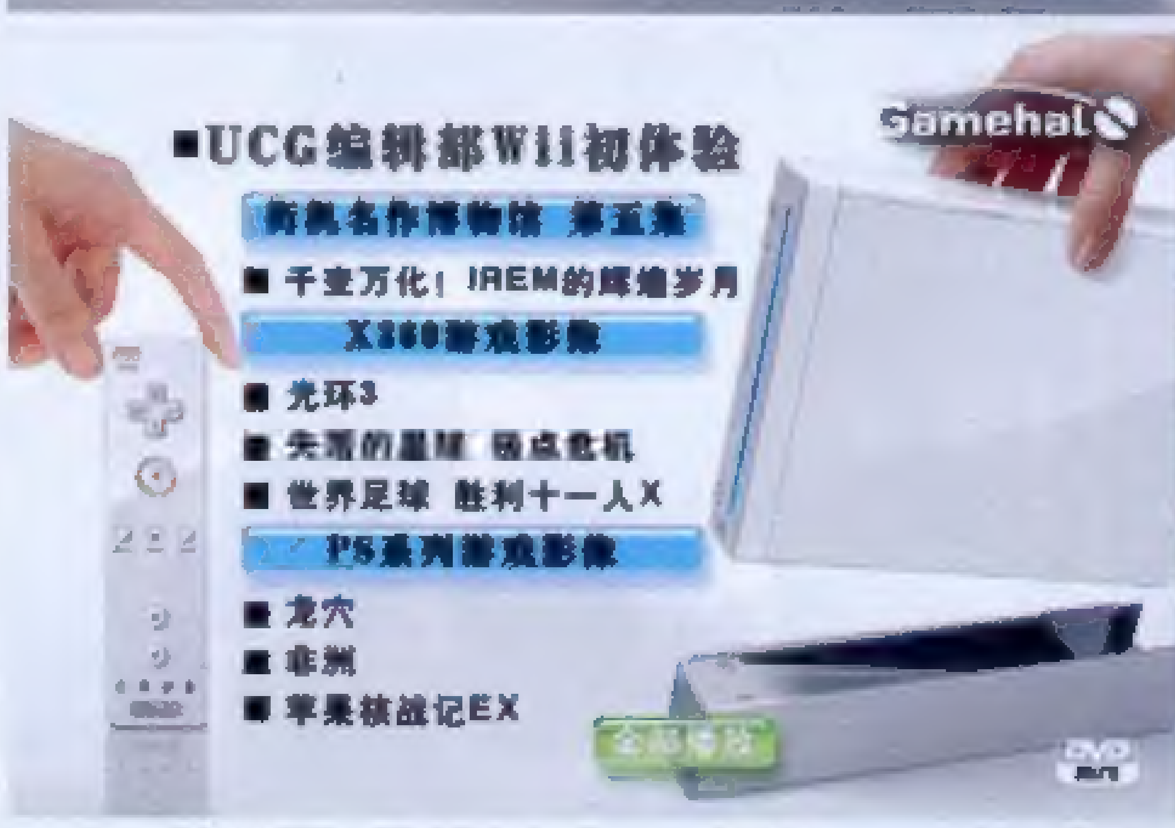
排 行 榜	检阅游戏销售的实际成绩	12
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	28
黄 金 眼	最近发售游戏的多视角评价	32
火热秘技	最快速、最实用的秘技火热呈上	47
新书特搜	介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊	90
游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏	91
自 由 谈	让读者玩友在此畅所欲言	92
读编往来	读者与编辑的轻松交流	95
小编寄语	倾听小编们的生活感悟	98
360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动向	100
互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	108
编辑部落	这里是UCG小编们的纸上博客	109
新作发售表	近期即将发售的游戏列表	110

Gamehall DVD mini 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehall 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！

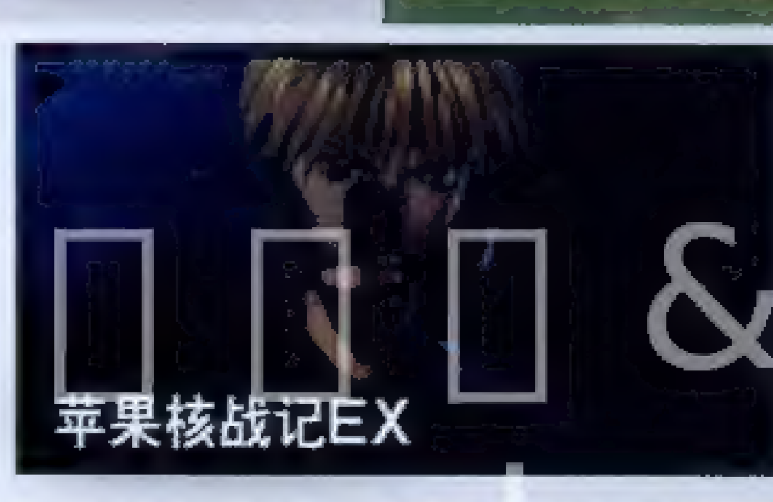


光环3 最新影像




世界足球 胜利十一人X


非洲


苹果核战记EX



街机名作博物馆 第五集

&3DMSMV www.plumbook.cn



SCEI高层变动内幕

梦断彼岸

文 Lancer

"PlayStation 3超越了我的梦想！"

在面向主流媒体的一次初期内部预览会上，久多良木健轻轻地抚摸着透着贵族气息的PS3感叹道。

久多良木健是一个游戏迷、电影迷和音乐迷，他用市面上能看到的最豪华的配置在自己家中打造了一个家庭影院，围绕在中间的是一块150英寸的大屏幕。而现在，大屏幕边多了一台黑色的、弧线迷人的主机。

让PlayStation成为千家万户的娱乐枢纽，这是索尼的梦想，也是久多良木健的梦想。11月11日，梦想起航，而它的舵手在起航后不久以一种体面的方式光彩而黯然地退到了幕后。

11月30日，SCEI宣布SCEA总裁平井一夫将接任久多良木健的集团总裁职务，并担任首席运营官；久多良木健保留CEO职务，并"升任"集团主席。

——表面上波澜不惊、甚至几乎看不出有什么实质性变化的人事变动背后是一场激荡着整个游戏业界的大地震。平井一夫已经从美国总部被调往日本总部负责整个集团的日常管理事务，久多良木健的实权正在被逐渐剥离，由其一手打造的SCEI正在以一种和平政变的方式过渡到"平井时代"。

2年前，踌躇满志的久多良木健精心酝酿着"CELL、蓝光、PS3"三位一体的美丽计划，期待着出井伸之在索尼60大寿之际将集团总裁宝座拱手相让。谁知世事难料，随后的两年竟成为久多良木健的噩梦，不仅集团总裁的幻梦破碎，连副总裁的职务也遭剥夺。而现在，他正逐渐失去最后的阵地。

Play Beyond，游戏的彼岸；而久多良木健的彼岸，在哪里？

叛军首领

久多良木健说："我是索尼的叛军领袖，从公司看来，我位列他们的黑名单榜首。"

索尼是久多良木健命中注定的归宿，小时候住在东京旧城区时，他就喜欢鼓捣各种电子玩具。他还记得在10岁那年，为向往成为摇滚歌星的同学造了一个电吉他扩音器。上初中时，他拆掉了单脚滑行车，组装成一辆婴儿推车。久多良木健的父亲久多良木武次青年时曾到台湾求学，从台北大学毕业后与亲戚合作在当地开了一家名为"新高堂"的书店，并逐渐发展成台北最大的书店。二战后久多良木武次回国开办了一家小型印刷厂。武次病倒后，久多良木健曾打算承担起整个家庭的重担，接管运营艰难的印刷厂，但武次鼓励他继续追逐电子工程师的梦想。1975年从一所享有盛名的工科院校毕业后，久多良木健如愿以偿地进入了索尼。在那个Walkman尚未诞生的年代，索尼的规模还算不上庞大，但对久多良木健来说，那是鼓励创新并为工程师提供自由的天堂。

初出茅庐的久多良木健在索尼社内开始崭露锋芒，他参与设计了第一台Mavica数码相机，以磁盘为存储媒介；他还为命运坎坷的Betamax录像机设计了芯片。久多良木健的才能很快得到了索尼联合创立者井深大的注意，成为索尼从模拟时代跨入数字时代的技术领导者之一。但对于索尼的多数员工来说，这位实力过人的工程师并不是一个出色的领导者，至少决不是一个平易近人的领导者。

初中时，久多良木健既要照顾家中的小印刷厂，又要拼命学习，但他的大多数科目都获得了全优的成绩，只有两门例外：体育和社交。《索尼革命家》一书中，久多良木健回忆说："老师们常说我不合群，我都快疯了，我觉得我被孤立了。"

久多良木健常催促他的同事加入到他的数字技术研究，但总是遭到拒绝，在他的同僚眼中，他的想法不仅怪异，甚至是一种禁忌。但高层的信任以及久多本人的魄力最终让他赢得了胜利。"他是我见过的最有活力、最有激情的人，很少看见日本的经理人表现出像他那样的情绪。"索尼网络娱乐前CEO克里・福洛克说。福洛克还记得他与久多良木健最早的一次会面，那是在1998年1月，久多良木健指着989工作室的经理们说："你们要是达不到这些数字就给我走人！"福洛克开玩笑地说："那时久多差点炒了我，这种事是在意料之中的。如果久多没有把你炒掉一两次，那他可能是不喜欢你。"

即使是以索尼的自由主义标准，久多良木健也可算是无礼而傲慢的人，虽然因此而得罪了不少人，但索尼高层仍然给予久多良木健和SCE以足够的自由——因为在辉煌的PS和PS2时代，SCE为索尼贡献了40%以上的利润。SCE的强大依靠让久多良木健在索尼社内所有人面前都有恃无恐，他曾公然抱怨索尼失去了以往的企业精神，患上了日本企业的流行的"大公司病"。久多良木健说："是我们复兴了索尼，并为其指明了数字时代的成功之路。"

但这一切随着"SONY SHOCK"的爆发而彻底改变。

> **"是我们复兴了索尼，并为其指明了数字时代的成功之路。"——久多良木健**

权利斗争

SONY SHOCK让索尼在行将六十大寿之时遭到了沉重的打击，临危授命的斯特林格和中钵良治上台后第一件事就是勒紧索尼的裤腰带。机器狗Aibo长眠了，高价电子Qualia系列沉沦了，9家工厂的5700人转眼间下岗了……他们卖掉了7.05亿美元的资产，包括一些你还没来得及听说的打上SONY标志的物业，比如说索尼的1200家美容中心以及18家马克西姆西餐厅。随之而去的是一群六十、七十甚至八十多岁的"顾问"，他们是从高级管理层退下来的老员工，总共大约有45名。他们都配备了秘书、名车和司机，但从来不用做事，这是索尼创始人制定下来的传统。现在他们被刚刚上台的威尔士老人无情地踢走了！

但是，再过几年，索尼或许会再增加一位"顾问"，他的名字叫"久多良木健"。

将老家伙们扫地出门只不过是斯特林格改革

SMV www.plumbook.cn

"久多良木健对于PSP有很大的野心，想要用它打败iPod，当然还有野心更大的PS3。他还有很多机会可以复仇。"——出井伸之

计划中一个微不足道的小小步骤，要改变索尼的文化，斯特林格必须撼动那些实权者们的地位。被称为斯特林格头号爪牙的罗布·韦森瑟负责具体的战略执行。"我家里有35个索尼的设备，也有35个相应的充电器。"韦森瑟说，索尼的各个商业部门自成一体，一些从事类似产品开发的工程师老死不相往来，同样的产品，同样刻着SONY的标志，却有着截然不同的标准。这些独立的部门被斯特林格称为"Silo"，其原意为"筒仓、地窖、竖井"，衍生意为"专属应用部门"。斯特林格经常在公司里谈论Silo，但多数日本人总是无法明白他的意思。一位翻译曾把Silo翻译为"章鱼壶"，意思是"一旦进去就别想出来"。最后斯特林格不得不在内部刊物中详细阐述了他的Silo概念，才总算让人们明白了他想要表达的"Sony United"的目标。

如何打破各个部门间的隔阂，是斯特林格必须慎重考虑的最让人头疼的事。在他的黑名单中，久多良木健和SCE是必须优先处理的对象。

独立于索尼总部之外的自由运作，是SCE成功的重要原因之一，其他部门总是制造互相竞争的产品而严重浪费资源。索尼曾有三个不同的部门同时开发了三种各自的数字音乐播放器。SCE的游戏产品是在索尼少有的，没有重叠的电子产品之一。但随着游戏向着多媒体方向的发展，SCE与其他部门的交叉将更为频繁。美国的前100万台PSP捆绑赠送了UMD版的《蜘蛛侠2》，这是斯特林格的授意，他总是喜欢"交叉宣传"的概念。在《007：皇家赌场》上映前，斯特林格就号称要"用索尼的产品把邦德压得站不起身"。

将各个Silo逐个击破，形成一个没有壁垒的整体，这是斯特林格的机构改革的最高目标，但索尼内部派系势力的错综复杂使得改革寸步难行。在SONY SHOCK之前，索尼的势力斗争几乎达到了白热化状态。2002年出井伸之提议要将"索尼生命保险"公司卖给通用电气，从整个集团的角度来说此举毫无意义，其真正的原因只有一个：索尼生命保险的高层是出井伸之眼中的叛徒，向日本媒体抖出了出井的丑事。出井伸之下台后，久多良木健的境况也岌岌可危。久多良木健是出了名的"索尼坏小子"，在公司内部的敌人远多于朋友，对于斯特林格以团结为目标的机构改革，久多良木健就像一颗危险的地雷，是斯特林格不得不除的心腹大患。

久多良木健曾是出井伸之与大贺典雄之间权力斗争的获益者。大贺典雄将索尼的最高管理权交给出井伸之后，一直试图扮演垂帘听政的角色，数次干预出井伸之的决策，接连枪毙了收购苹果、Palm以及甩卖索尼生命保险的计划。2000年，大贺典雄将久多良木健作为自己的亲信安插到了索尼董事局内；出井伸之将VAIO部门的安藤国威提升为首席运营官后，大贺典雄便焦急地要求出井伸之为久多良木健安排一个更高的职位。2003年末，SONY SHOCK之后的出井伸之开始变得温和，他需要找人来收拾残局，于是极不情愿地将电视、家庭电子和半导体部门的管理权交给了久多良木健。与此同时，出井伸之向安藤国威下达了将电子部门利润率提高到10%的要求，这个苛刻的要求几乎直接断送了安藤国威成为继任者的可能。当时人们广泛认为，大贺典雄终于在权力斗争中胜出，久多良木健即将成为索尼的新一代领袖。

人们没有想到的是，出井伸之早已在索尼内部扶持了多个实力型人物。他将索尼电子美国分公司交给了斯特林格，将索尼所有"核心技术"元件都交



▲从左至右依次为：久多良木健、霍华德·斯特林格、出井伸之、安藤国威。

由中钵良治打理。2005年1月，当井原胜美将12月糟糕的财务报表递交给出井伸之，他知道是时候要放弃一些权力了。出井伸之提出了与中钵良治、井原胜美和斯特林格分享CEO头衔的想法，他没有将久多良木健列入其中，理由是其掌管电视和芯片部门期间疏远了其他管理者。不过外部董事并不赞同最高职位分权的想法。另一方面，大贺典雄也在积极游说董事，要求至少将久多良木健提升为总裁。2月份，外部董事开始展开调查，访问了多名索尼管理者，制定出新管理层的最终名单。但出井伸之已经暗自决定，如果只能有一个CEO，那此人非斯特林格莫属。

这场由外部董事担任裁判角色而进行的高层改革，最终按照出井伸之的构想实现了，出井本人以及久多良木健和安藤国威退出了董事局。出井的退出是形势所迫，而移权给斯特林格的原因是因为相信这位来自美国的威尔士人将改变索尼高层争权夺利的窘境。至于久多良木健，出井伸之承认："这对他来说将会是难以消化的事，但我想他会让自己平静的接受。要知道，久多良木健对于PSP有很大的野心，想要用它打败iPod，当然还有野心更大的PS3。他还有很多机会可以复仇。"

大贺典雄也没有再说什么，但这位76岁的老人仍照常每天都到办公室一趟。有些事永远都不会改变。

彼岸之花

也有一些事变化总比计划快。

久多良木健寄希望于用他的PSP和PS3复仇，他在日本某杂志的采访中说："我会继续留在索尼，我还年轻，我的作风是不断前进。"

而在一年后，56岁的久多良木健不再"年轻"，实权交给了真正的新生代，复仇之路无可奈何地戛然而止。

在斯特林格的改革议程中，大力提拔青年管理人是一个重要环节。但这并不容易，按照传统，索尼的管理者们需要按部就班，经过漫长的时间才能爬到管理层的顶部。斯特林格曾经提拔了一位中年管理者，此人得知后受宠若惊，竟向斯特林格提出异议："可是我才48岁啊！"斯特林格说："要是在Google你永远不会听到这样的话。"

按照索尼的标准，56岁的久多良木健与"老"完全扯不上边，由他一手创建并发展至年产值数十亿美元的SCE才刚过13岁，在他的呵护下长大的PlayStation正在从昂贵的玩具变为索尼有史以来最尖端、最具野心的科技产品。在索尼，他树敌无



■2005年E3展，久多良木健与平井一夫一起向世人掀开了PS3的面纱。几年来，这两人一直是SCE出镜率最高、最具有标志性、权力最高的人物。

www.plumbook.cn

数，却总是让人在畏惧的同时，不能不由衷地钦佩。但作为其信心来源的PlayStation家族现在正面临危机，PS3是SCE有史以来最失败的一次首发，漫长的延期和供货量的严重不足打乱了索尼的蓝光全局战略。久多良木健在9月份的欧版PS3延期声明后斥责索尼电子部门办事不力，导致蓝光的进度一再拖延，但斯特林格却将罪责归咎到了久多良木健身上——这是他扳倒这位自恃功高的叛逆者的最佳契机。

SCE高层变动的翌日，中钵良治在《日本经济新闻》中说："游戏部门每个管理人员的工作量都提高了，它已经成为一个在美国和欧洲都非常重要的生意，要迎接变化需要做的事情太多太多。"言词间仿佛在影射欧版PS3延期事件。在日本，一个企业的总裁退出日常管理而被提升为主席一般只有两种情况：其一是退休，其二是被降级。在某些情况下，主席同样具有极高的实际影响力，尤其是久多良木健这种对公众来说具有标志性意义的重要人物。但中钵良治和斯特林格显然不希望久多良木健继续把持朝政。中钵良治在《日经》的采访中说："久多良木先生的长处主要是他对技术的知识，当然，他的职位仍然是首席执行官，但他主要照顾的领域将会是技术开发。"言下之意，索尼不希望久多良木健继续干涉SCE的商业运营，而在PS3已经发售的今天，所谓"技术研发"更是完全站不住脚的拙劣借口。出师不利的PS3正值冲锋陷阵全力突围的关键时期，而作为灵魂人物的久多良木健竟在此时转投技术研发？此种荒谬的借口无异于是在间接证明索尼对久多良木健赤裸裸的权力剥夺。

或许是因为斯特林格的缘故，在SCE新管理层中，我们可以看到更为明显的国际化色彩。平井一夫虽是日本人，但长期掌管SCEA，英语说得流利无比，在美国游戏圈基础扎实。接替平井一夫的杰克·特雷顿则是SCEA的第一位非日本籍总裁，而SCEE总裁大卫·里夫则被指派为SCEI副总裁。现年45岁的平井一夫在索尼已就职超过20年，1984年，他加入了CBS/SONY(即如今的索尼音乐)，而在那时斯特林格还是CBS的新闻策划人。平井一夫近年来正在将公司大权转移到以软件为主的管理者，由他接任SCEI总裁，被认为是该公司向软件方向转型的信号。《金融时报》更是援引野村证券分析家的理论大胆预测今后将不会再有PS4，SCE将像当年的世嘉一样向纯软件商转化，PS3将成为索尼的绝唱。此言虽然过于唐突，但也在某种程度上表明了人们对"后久多时代"PlayStation命运的迷茫。

11月30日当天，斯特林格在发往媒体的传真声明中说："PS3是索尼集团最重要的产品，我们将加速对游戏业务的扩张。"已经压注了数十亿美元的PS3仍然在索尼的多媒体战略中有着最重要的意义，但不管他的命运如何或许都与它的缔造者不再相关。十年前，当PS刚刚在市场上站稳脚跟，久多良木健说："PS只达成了最终目标的30%，未来还有漫长的道路，我会朝着这条路一直走到尽头。"如今PS3已经推出，久多良木健的构想或许已经完成了90%，但剩下10%的道路他只能隔岸相望。Play Beyond是索尼对PS3提出的新口号，没有了"生于彼世，游于此世"的诚挚邀请，索尼告诉人们：跨越游戏的彼岸，等待你的是无尽的精彩。而这遥远的彼岸，久多良木健已无力跨越，只能远远地望着那血一般鲜红的彼岸花回味曾经的梦想。

传说中，彼岸花是开在冥界忘川彼岸的血一样绚烂鲜红的花，有花无叶，当灵魂渡过忘川，便忘却生前的种种，曾经的一切留在了彼岸，开成妖艳的花。PS3是久多良木健的彼岸花，他们情缘将断，而PS3仍将在狂风骤雨中兀自妖艳。

《佛经》说："彼岸花，开一千年，落一千年，花叶永不相见。情不为因果，缘注定生死。"

"久多良木先生的长处主要是他对技术的知识，当然，他的职位仍然是首席执行官，但他主要照顾的领域将会是技术开发。"——中钵良治

事件回放

SCEI高层变动，平井一夫就任集团社长，久多良木健退居幕后！

11月30日，SCEI发表声明，宣布从12月1日开始，原SCEI社长兼CEO久多良木健将会成为会长兼集团CEO；原副社长佐藤明将担任副会长；原SCEA总裁兼CEO平井一夫将担任社长兼集团COO(首席运营官)。副社长兼集团CFO(首席财务官)仍由加藤优担任，另外一名副社长由原SCEE总裁兼CEO David Reeves担任。SCEI在官方声明中表示，久多良木健仍然是SCEI的最高经营责任者，统括整个集团的运营，但同时表示SCEI的日常管理事务将会交由平井一夫管理。业内人士广泛认为，此举是索尼高层的夺权行为，SCEI的实际管理权已经转移到平井一夫手中。

SCEI的高层变动声明公布后业内人士纷纷猜测SCEI即将大幅转变经营策略。长期关注索尼动态的野村证券分析家Yuta Sakurai说："平井一夫的上任可能意味着(SCEI)从硬件到软件的转移，现在我无法想像还能有PS4。"不过批评者很快指出，索尼已经在PS3上投入了数十亿美元，不可能轻易放弃游戏市场。SCEA发言人Dave Karraker发表声明说："PS3发售后，我们看到了人们对该产品的巨大需求量，任何预测不会有下一代PlayStation产品的人都是目光短浅的。"

平井一夫

平井一夫于1995年加入SCEI在美国成立的分公司SCEA，1996年被任命为SCEA执行副总裁兼COO，1999年成为SCEA总裁兼COO，2003年成为SCEA总裁兼CEO。作为北美PlayStation业务的最高责任者，平井一夫成功推广了PS、PS2和PSP。此次成为SCEI社长后，各分公司的经营将更为紧密地结合起来，推动PS3的发展。





David Reeves

David Reeves于1995年加入SCEI在欧洲成立的分公司SCEE，是PlayStation系列主机在欧洲、澳洲和东南亚发展的核心人物。1999年David Reeves成为SCEE市场部高级副总裁，2004年升职为总裁兼COO，2005年成为总裁兼CEO。

佐藤明

佐藤明是1993年SCEI成立以来一直担任高层管理者的创始者之一，长期担任SCEI副社长兼COO。他为游戏产业创造了新的商业模式，并提拔了大量游戏制作人和开发商。



&3DM-SMV
www.plumbook.cn

新闻 综述 评论

游戏情报站

GAME NEWS STATION

GAME NEWS STATION

栏目主持 星夜

NEWS SUMMARIZATION CRITICISM

Wii旋风席卷日本，两日销量35万

特报 Wii日本首批出货40万，《Wii Sports》最畅销

12月2日，Wii正式在日本上市。根据任天堂公布的数据，日版Wii的首发数量为40万台，是之前PS3的4倍以上。尽管如此，日本的很多零售店的Wii上个月就已经被订购一空。

东京的很多零售店都仅向订购者销售Wii，因此12月1日当晚在秋叶原等地的排队现象并不是很热闹。Softmap、Asobit City等店几乎都看不到排队者，秋叶原的Yodobashi Camera在晚上10：30时曾经出现了1500人的长队，但当店员将换购票发给排队者的半个小时后，队伍就几乎完全散去了。在PS3首发时局面最为混乱的Bic Camera有乐町店同样是此次Wii首发最为热闹的地方。到12月1日晚11点，该店已经出现了230人的队伍，最多达到了2000人的规模。到清晨5：40，该店摆出了售罄的告示牌。

在大阪，玩家对Wii的热情同样高涨。号称关西最大电器大卖场的Yodobashi Camera梅田店在Wii发售前夜聚集了将近2000人，到清晨5点半左右，竟达到了2500人的规模，最高峰时期达到了2800人！店员将排队者安排到了停车场内。

12月2日凌晨4点，Yodobashi Camera新宿西口店从上午6点开始出现200人左右的队伍。Yodobashi Camera的秋叶原店于上午7点举办了首发倒计时活动，打扮成路易的神秘人物与第一位购买者一起进行了倒计时和开彩球。Bic Camera有乐町店也举办了倒计时活动，作为神秘人物出现的则是索尼克。



▲Bic Camera有乐町店前排起的长队一直延伸到附近的东京国际论坛。



▲12月1日晚10点30分，Bic Camera池袋店前出现了混乱局面。





▲Yodobashi Camera大阪梅田店黑压压的排队人群。

据日本媒体统计，12月2日至3日，Wii在日本的店头实际销量为35万台，消化率为87.55%。之所以还有5万台Wii未卖出，是因为其中大多数已经被玩家订走，但尚未取货。首批Wii实际上已基本被消化一空。令人意外的是，Wii在日本最畅销的游戏并非《塞尔达传说：黄昏公主》，而是《Wii Sports》。《黄昏公主》在美国首发销量超过40万套，而在日本仅为13.9万套。Wii的软硬件销售比例为1.8:1，即平均每位Wii购买者同时购买了1.8套游戏。上个月的PS3为0.98:1。

Wii首发游戏销量榜

Wii Sports	17.6万套	宠物蛋的闪亮大总统	0.8万套
第一次的Wii	17.4万套	Elebits	0.6万套
塞尔达传说：黄昏公主	13.9万套	超级猴球香蕉闪电战	0.4万套
手舞足蹈 瓦里奥制造	6.4万套	蜡笔小新	0.4万套
魔法飞球	1.7万套	墨丘利神之杖Z 双超执刀	0.4万套
绿日之达人	1.1万套	穿越迷路	0.2万套
赤钢铁	0.9万套	巨虫魔岛	0.2万套
SD高达	0.9万套	Wing Island	0.1万套

Wii欧洲上市12小时内卖出5万台

特报 英国玩家冒强风排队，Wii每秒钟卖出一台

12月7日，Wii的全球首发进入最后一站——欧洲。在英国伦敦，从12月5日开始就已经有人为Wii排队。任天堂在伦敦的重要购物区牛津大街的HMV分店举办，邀请了前阿森纳球星伊恩·　特、名模尼尔·麦克安德鲁、前温布尔登网球冠军佩特·凯什、拳击手里奇·哈顿等名人到场，英国任天堂总经理大卫·杨顿也出席了首卖会。同样在牛津大街的“GAME”分店也举办了首卖会，同日于英国各地举办午夜首卖会的还有Gamestation分布于各地的200家分店。英国的Wii供货十分充足，伯明翰的一家Gamestation分店经理说，他们准备了400台Wii，其中有320台在发售前就被订走了。

12月7日当天英国的天气状况非常糟糕，当地刚刚发布了强风预警，在伦敦西北部的Kensal Rise有房屋被风吹塌，砸伤了6人。但在牛津大街，排队的人们依然热情高涨。排在“GAME”牛津分店最前面的男子叫做Vic Ainsworth，他从12月5日开始就放下了手头的工作，与朋友一起来到该店排队。现场还有不少陪着孩子一起来排队的父母，一位叫做Sheree Russ的母亲说，虽然是陪孩子一起来的，但她自己对Wii也很有兴趣，尤其是《Wii Sports》中的保龄球游戏。



根据欧洲任天堂官方发布的数据，Wii在欧洲发售的12个小时内就卖出了5万台，相当于每秒钟卖出一台Wii。对于那些没能在第一时间买到Wii的玩家，零售商方面表示第二周就会有第二批Wii到货。英国任天堂产品经理Rob Lowe说：“我想这是我们有史以来最大规模的一次首发，很高兴看到排队者中有很多女孩子。”

3DM-SMV
www.plumbook.cn

新闻短波

《最终幻想XII 亡灵之翼》

Square Enix日前正式公布了《最终幻想XII 亡灵之翼》的游戏画面。本作将会采用2D人物+3D背景的方式构成，画面相当精美细腻，而在战斗方面似乎与PS2版前作有一定的相似之处。本作剧情讲述的是寻找飞空艇的潘尼罗和梵来到了浮游大陆莱姆莱斯，这里居住着与世隔绝了数千年的神秘翼族。



950万日元PS3被盗

据日本《每日新闻》报道，12月5日晚6：50，日本当地警方接到Meitetsu Golden航空货运公司报案，该公司宣称其员工在下午1点半对货物进行清点时，发现有180台PS3不翼而飞。这批PS3是发往关东地区的1560台主机中的一部分，价值950万日元。

PS3首发警察插队

据美联社报道，美国罗德岛州的两名警察因为涉嫌在PS3首发时插队，目前已经在接受内部调查。供货量严重不足的PS3在美国上市时，于各地都引发了骚乱，而这两名警察不仅没有维护秩序，反而率先插队，扰乱了秩序。不过两位警察表示，他们是在得到保安人员许可的情况下才插队的，当时有7人得到了插队的许可。至于两名警察插队是为了购买PS3还是希望通过转卖获利目前仍在调查中。

《FFCC 命运指环》

Square Enix日前公开了NDS版《最终幻想水晶编年史 命运指环》的新情报。本作以尤利和谢茵卡这一对双胞胎姐弟为主角，讲述了因红色水晶的出现而发生的灾难。该作将于“Jump Festa 2007”中公开体验版，提供了包含剧情的单机模式以及可4人联机的多人模式供观众试玩。



希拉里宣传ESRB

美国前第一夫人希拉里·克林顿与参议员乔伊·李伯曼日前宣布，将会推行一场覆盖全美的宣传活动，对ESRB游戏评级系统进行宣传。这项活动的中心是4段各30秒的电视广告。希拉里说：“让孩子玩与其年龄相称的游戏是我们的共同责任，很高兴ESRB和零售商能够对家长进行引导。”希拉里从去年发生的《GTA》热咖啡事件开始关注游戏存在的不适当内容，并督促美国联邦贸易委员会对ESRB进行彻查。如今看来，ESRB的评级标准已经得到了希拉里的认可。

PS3《赋法战争》新要素

From Software日前宣布，将于2007年1月25日发售的PS3版《赋法战争》将会有大量新增要素，包括画面质量提升、增加新剧情章节和关卡、增加新傀儡等，本作的人物建模和片头及片尾动画进行了重新制作，战斗系统也进行了调整。

CES展游戏专区

美国消费电子协会日前宣布，“2007国际消费电子展”（CES2007）将会开设游戏专区“CES Gaming TechZone”，英特尔等公司已经宣布鼎力支持。明年是CES展创立40周年，而CES2007将于1月8~11日期间在拉斯维加斯举办。

EA成立Wii制作室

EA日前宣布收购Headgate制作室，并更名为EA Salt Lake，今后该制作室将全力为Wii开发游戏。Headgate之前的代表作包括《泰格·伍兹的PGA巡回赛》、《麦登NFL》等系列的PC版。

索尼秘密研制“Wii Killer”？

索尼近日在美国商标专利局注册了一项序列号为147858、专利号为20060277541的新技术专利，这是一种具有动作感应功能的游戏控制设备，其技术原理似乎与Wii非常相似，并且同样需要使用信号接收装置。另外，SCEE技术主管Paul Holman表示，PS4可能会搭载“媒体中心”，并且采用类似Wii的控制器。从种种迹象来看，索尼或许正在研究一款真正的“Wii Killer”。

PS3“黄狗”操作系统

美国Terra Soft公司于12月11日推出了面向PS3的操作系统“黄狗Linux 5.0版”（YellowDog Linux v5.0），通过这种“黄狗”操作系统，用户就可以让PS3成为一台安装了Linux操作系统的真正的电脑。

《寂静岭5》开发中

据《OPM》杂志英国版报道，对应次世代主机的《寂静岭5》目前正在开发中，该作的风格与气氛将与《寂静岭2》十分接近。

PS3版《铁拳5 暗之复苏》

软件 HD版《暗之复苏》将通过网络下载方式登陆PS3

今年E3展上，NBGI公布了一段PS3版《铁拳》新作的预告片，但或许是因为完成度较低的缘故，该作的画面质量十分令人失望。不过按照“《铁拳》系列”的一贯传统，相信NBGI会用更多的时间对画面进行改良，而在这漫长的间隔期内，玩家可以用另外一款游戏感受1080p的《铁拳》。

NBGI日前宣布，街机版的《铁拳5 暗之复苏》将会全面HD化后登陆PS3。该作将画面解析度从街机版的480p（640×480逐行扫描）提高到了“Full HD”（即1920×1080逐行扫描），同时保持每秒60帧的流畅画面，但对于画面细节并没有进行改良。该作将会通过网络下载的方式通过“PlayStation Store”提供，文件大小预计为800MB，具体提供下载的时间未定。



▲PS3版《铁拳5 暗之复苏》的实际游戏画面。

11月美国市场创新高增幅达34%！

特报 美国业界捷报频传，年销售额有望突破130亿美元

11月是美国游戏业界最为关注的一个月，由于有PS3和Wii的相继上市，该月的营业额必然会有一个大突破。12月7日，NPD Group发布了11月份美国游戏市场的销售统计数据。当月美国游戏市场总营业额高达17亿美元，比去年同期提高了34%。从1月1日至11月30日，美国游戏市场总营业额已经达到了94亿美元。NPD分析家Frazier说：“等12月份的数据出来后，全年总销售额有可能超越130亿美元！”

11月，美国游戏软件总销售额为8.04亿美元，同比增长15%。当月销量最高的游戏是《战争机器》，其次是《最终幻想XII》，Wii的《塞尔达传说：黄昏公主》排名第三，该作是Wii和PS3游戏中惟一进入销量榜前十名的作品。不过表现最出色的仍然是掌机，该月掌机游戏销售额同比提高了28%，达1.85亿美元；家用机游戏销量同比增长11%，达6.18亿美元。

NPD的数据显示，11月份PS3在美国的总销量为19.7万台，Wii销量为47.6万台。不过X360仍然是销量最高的次世代主机，当月销量为51.1万台。销量最高的游戏机则是NDS，当月销量达91.8万台。11月美国游戏硬件总销售额为7.71亿美元，同比大幅增长69%。最令人意外的是，已经逐渐淡出掌机市场的GBA竟死灰复燃，该月销量高达64.2万台。11月份在美国卖出的390万台游戏机中，任天堂占了210万台。该月PS2和PSP的表现也令人满意，销量分别达到了66.4万台和41.2万台，比10月份的涨幅分别达到了116.5%和280.5%，游戏软件销售额也比10月分别增加了120.6%和167.9%。

GAME NEWS STATION www.aumbook.cn

PS3《GT赛车HD》难产

软件 《GT赛车HD》不再推出零售版，DEMO月底放出

索尼在今年TGS展中表示，《GT赛车HD》将会推出两个版本，其中一个版本需要玩家从网络付费下载赛车和赛道。但如今看来这两个零售版都已经胎死腹中，索尼日前表示，《GT赛车HD》开发项目已经取消，已经制作好的试玩DEMO将会通过网络下载的方式供应。

将通过网络提供下载的《GT赛车HD概念版》将于12月24日起在“PlayStation Store”开放下载，这款试玩版性质的游戏只有一个赛道（分为两条路线）、两种模式以及10辆可选赛车，并支持网络排名。此外，繁体中文版《GT赛车HD概念版》也将于12月24日放出下载。开发小组Polyphony Digital表示，目前他们已经将精力集中到《GT赛车5》的开发，原本构思的《GT赛车HD》的众多创意将会加入到《GT赛车5》中，而《GT赛车HD概念版》可以说是《GT赛车5》的一次预览。制作人山内一典表示，今后《GT赛车》的目标是成为真正的网络赛车生活模拟。

Pholypony Digital曾打算将《GT赛车4》中的赛车和赛道进行HD化之后推出一个完整的《GT赛车HD》，但从今年E3展公开的HD化赛道来看，简单的解析度提升无法体现PS3的性能，而今年TGS展出的赛道则是为PS3贴身打造，具有惊人的画面效果。

此外，Polyphony Digital还表示已经与日产汽车公司展开长期合作，今后将会在《GT赛车》的新作中提供日产汽车的资料，并收录大量来自日产公司的汽车。

18岁少年因抢劫PS3被击毙

事件 暴力事件余波未平，受害者急需援助

据美国北卡罗莱纳州《Wilmington Star News》报道，18岁的Wilmington少年Peyton Strickland由于被怀疑在PS3首发当日抢走了2台PS3，日前已经在警方对其进行搜捕时被击毙。涉嫌与Strickland一起参与抢劫的还有来自北卡罗莱纳大学的一位20岁的学生，目前警方正在通缉此人。

11月17日当天，一名学生在当地的沃尔玛排了三天的队后，终于买走了两台PS3。正当他准备将主机带回家时，一辆疾驰而来的Pontiac汽车突然在身旁停下，四名男子从车上跳下，用钝物袭击了这位PS3购买者，夺走PS3后四人驾车仓惶逃离现场。

警方经过调查后找到了Strickland居住的公寓，准备将其逮捕。据Strickland的一位室友讲述，Strickland听到敲门声后就上前准备开门，但门还没打开就被警察击毙了，他还说Strickland当时手上没有任何武器，他不知道警察为何开枪，甚至Strickland养的一只德国牧羊犬也被警方击毙。目前警方已经对这起事件展开调查，所有相关警察都在接受调查。

与此同时，另外一件与PS3相关的暴力事件的凶徒也已经落网。11月17日当天在康涅狄格州Woodstock市发生的枪击事件疑犯已有一人落网，这名20岁男子已经被指控意图谋杀和抢劫等多项罪名。另外一名17岁的疑犯仍然在逃。该案受害者是21岁的Michael Penkala，据他透露，当时想要买PS3是准备到eBay上转卖牟利，因此当匪徒要他交出钱包中的2500美元时，Penkala宁死不屈。Penkala中枪后仍然不忘PS3，要求与他一起排队的3位朋友帮他购买一台。然而PS3虽然买到了，高昂的医疗费却让Penkala无法承担——这笔医疗费高达数十万美元，已经完全超出了Penkala的承受能力。不过Webster市商业银行已经设立了一个“Michael Penkala基金会”，希望能够得到人们的捐助。

软件 「幽灵行动 尖峰战士2」正式公开

「GRAW2」明年春上市，将推出PS3/X360/PC及PSP版

《幽灵行动：尖峰战士》可以说是第一款充分发挥了X360性能的游戏，不仅在短期内突破了100万套的销量，更是获得了英国电影及电视艺术协会颁发的“年度最佳游戏大奖”。不久前的一次财报会议上，育碧表示《幽灵行动：尖峰战士2》(GRAW2)目前也已经在开发中，将于2007年春季发售。12月8日，育碧终于正式公开了该作的详情。除了PC和X360版外，本作也确定将会在PS3和PSP上推出。游戏中的战斗将会发生在美国和墨西哥的边境。

《GRAW2》的故事发生在2014年，即前作的事件之后。叛军已经让墨西哥发生全国范围的内战，并对美国造成了威胁。Scott Mitchell和他的幽灵小队受命到美国边境压制动乱，故事发生在72个小时内。本作由育碧巴黎制作室和Red Storm制作室合作开发，所采用的最重要的新技术是动态变化的天气系统，场景中会有即时发生的沙尘暴、飓风、暴雨，不仅使得整个场景更加真实而具有动感，也提升了玩家与场景的互动性。虽然采用的是与前作相同的游戏引擎，本作采用的被称为“死亡精神”的新技术使得烟雾、光线和风的效果更加真实。例如当一辆直升机降落，下方的烟雾被迅速吹散，这些效果都是以即时演算的方式呈现的。游戏中还采用了被称为“上帝光线”的新光影技术，模拟光线在物体间的漫反射，以及光线穿透不同材质的半透明物体的效果。另外，本作的场景将会更加丰富，除了墨西哥街头外，还有山脉、森林等场景。



PS2/PSP《火爆狂飙》新作登场

软件 躲避的刺激！《火爆狂飚》新作回归原点



经过几年的发展，“《火爆狂飚》系列”已经成为一款以强调碰撞乐趣为卖点的游戏。不过EA日前表示，系列新作将会把玩家带回系列的原点：体验惊险驾驶中躲避的刺激。《火爆狂飚：公路霸主》(Burnout Dominator)仍由系列开发商Criterion Games制作，对应平台为PSP和PS2，将于2007年内发售。

本作高级制作人Nick Channon表示，之所以选择了PS2而不是次世代主机，是因为这是一款回归原点的游戏，因此打算在诞生该系列的平台上推出。此外，由于这款游戏有能够发挥玩家操作能力的、短小精干的关卡，因此也非常适合PSP。不过PSP和PS2版之间将不会有互动性。PSP版可以通过ad hoc模式联机对战，并且通过Wi-Fi与朋友分享创造的记录，还可以将分数记录上传到网上，EA今后也将会提供新内容下载。

《火爆狂飚：公路霸主》将会更加考验玩家的驾驶技巧，任何细微的闪失都将可能车毁人亡，而以最危险的方式躲避迎面撞来的汽车，将会获得最高的分数奖励，通过积蓄加速槽，还可以爆发出令人头皮发麻的惊人速度。

www.pluumbook.cn

本期新闻综述

SCEI：从“久多时代”到“平井时代”

去年合刊，本刊曾评选了“2005年度十大人物”，久多良木健以仅次于比尔·盖茨的年度话题性和重要性位列第二，入选理由为：年度悲情人物。今年若是本刊再进行一次类似的评选，久多良木健必然再度上榜，且入选理由将完全相同，而悲情程度将有过之而无不及。

几年后，当久多良木健从索尼退休，回首往事，2006年肯定会成为一场噩梦般的回忆。从2月开始，久多良木健就从未有好事发生，PS3的延期声明、价格公布后承受的压力、人们对PS3性能的质疑、蓝光芯片生产导致的又一次延期……欧版PS3再次延期的新闻发布会上，久多良木健说：“我是PS的父亲，我有全部责任。”或许那一刻起，他已经做好了隐退的准备。

摩根分析家Michael Pachter说，SCEI的此次高层变动只有两种可能：一、久多良木健成为权力斗争的牺牲者；二、久多良木健将成为斯特林格的继承者。从大多数国外媒体的反应结合最近一段时间PS3遭受的风风雨雨，显然是前者的可能性居高。而不管是哪一种可能性，可以肯定的是SCEI已经从“久多时代”过度到“平井时代”。

本月国内动态

首届数字生活国际博览会

12月9日，以3C产品体验、互动、快乐分享为核心的展会——2006数字生活国际博览会，在北京中国国际贸易中心开幕。此次盛会为期三天，共有包括索尼爱立信、AMD、ATI、Nvidia、TCL等众多国际国内知名企业参与本次展会活动。作为起源于美国的DigitalLife展，这也是首次在国内进行的体验式消费电子展。创办于2000年的DigitalLife，是北美地区最有影响力和感染力的数字生活展览会，纽约市长为此专门将每年的Digital Life命名为“数字生活科技周”。

开幕式在ZIFF DAVIS(《EGM》、《OPM》等游戏杂志的出版商)中国总裁汪云志先生、Nvidia亚太区高级市场总监庄海欧先生、索尼爱立信副总裁宁述勇先生、惠威公司董事长姚洪波先生参与的剪彩仪式拉开帷幕。此次Digitallife展会来到中国，以独有的“我的数字车生活”、“我的音乐动起来”、“SOHO办公无线精彩”、“GAMING CENTER我的世界我最拽”等主题展形式，中视网元为此次展会带来了《极品飞车》、《FIFA》等来自EA的大批一线大作，让更多的中国消费者有机会亲身体验数字生活带来的乐趣。继此次DigitalLife在北京落地，在2007年及今后，ZD中国还将把Digital Life带到国内的其他城市，使其成为更多数字生活热爱者欢乐的节日！



■ZIFF DAVIS中国总裁汪云志先生为展会剪彩。

本月技术追踪

PS3游戏即将被破解？

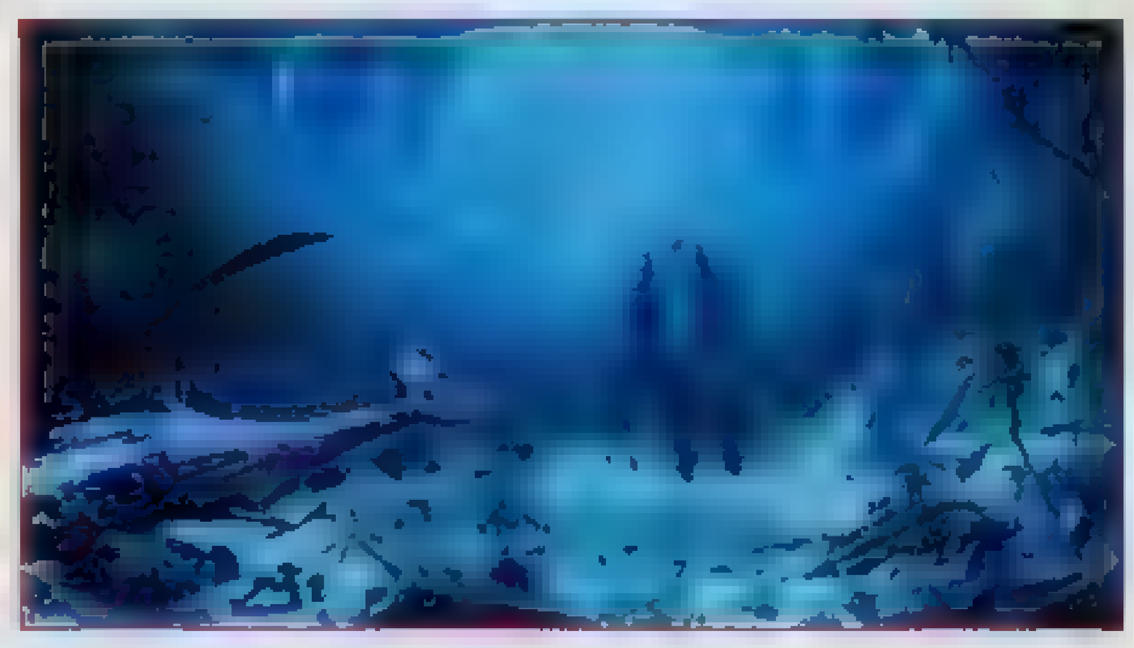
国外某黑客组织日前宣布，通过在PS3上安装Linux操作系统，他们已经成功创建了《麦登NFL07》、《抵抗：灭绝人类》和《源氏：神威奏乱》等PS3游戏的镜像文件，并且在网络上放出了这些镜像。黑客发现，这些游戏中容量最高的是《抵抗：灭绝人类》，其容量为17.53GB，经压缩后容量为16GB。这些容量中FMV动画文件达7GB，声音文件达2.24GB，真正的游戏内容仅占6.12GB，还有1.9GB的空间是无数据的所谓“填料”文件。

虽然破解游戏镜像并不意味着已经可以让PS3运行盗版游戏，但是PS3的蓝光游戏碟被如此轻而易举的破解实在让人意外。之前索尼曾表示PS3之所以延期，一个十分重要的原因是在蓝光加密技术上投入了大量的时间，而PS3发售还没一个月，蓝光的第一道防线就已经被破，实在是让索尼颜面无存。

本月大作动态

《孤岛危机》被德国封杀

据德国Focus TV报道，由于上个月在德国发生了少年暴力游戏迷枪击事件，最近德国对暴力游戏开始进行严厉管制，由德国Crytek制作室开发的《孤岛危机》将可能被封杀。Crytek总裁Cevat Yerli表示，如果《孤岛危机》被禁，德国将不会再有Crytek，他们将会搬到其他国家。《孤岛危机》是德国有史以来成本最高的娱乐产品，投资达2000万欧元，相当于2亿多人民币，已经超过了德国所有游戏和电影的投资。



本月市场观察

Take-Two大力发展游戏内广告

Take-Two于12月4日宣布与游戏内广告代理商Double Fusion公司达成合作协议，Double Fusion将成为Take-Two多款游戏的广告独家代理商。Double Fusion表示将会把广告巧妙地融入到游戏系统和剧情中，并且某些具备网络功能的游戏还将会有广告更新。

次世代光碟损失3亿

美国消费电子协会(CEA)估计，HD-DVD与蓝光这两种次世代光碟格式之间的竞争已经导致了3亿美元的损失。今年1月，CEA曾估计今年内美国的新一代高清影碟播放器将会达到60万台的销量，销售额达4.84亿美元。但HD-DVD和蓝光的相继延期使得该目标无法完成，CEA最新预计的数据是年内销量20万台，销售额为1.81亿美元。业内人士分析，明年的高清市场将会比预期的更加低迷。

Xbox LIVE使用率飙升80%

据微软方面透露的数据，《战争机器》发售后的第二周，Xbox LIVE的使用率飙升了80%！与当年的《光环2》一样，《战争机器》充满乐趣的网络模式是Xbox LIVE使用率大幅提高的主要原因，当然能够一下子飙升80%，也离不开其他大作的功劳。同一时期发售的《使命召唤3》、《宝贝万岁》、《托尼滑板 八强争霸》等游戏都是Xbox LIVE使用率窜升的重要因素。

PS3大批游戏中止开发

美国游戏开发者大会(GDC)的组织者Jamil Moledina日前透露，由于PS3游戏开发难度极高，很多开发商的PS3游戏开发项目都被暂时中止。“据我所知，很多开发商都在观望，他们将更多的资源放在了掌机游戏上，因为PSP和NDS的游戏比较容易开发。”不过Moledina表示随着索尼提供的开发环境逐渐成熟，第三方的态度将会转变。

日本游戏周间销量排行榜 GAMES TOP10

栏目主持：晴天

★2006年11月27日—2006年12月3日

1 宿命传说 PS2

テイルズ オブ デスティニー



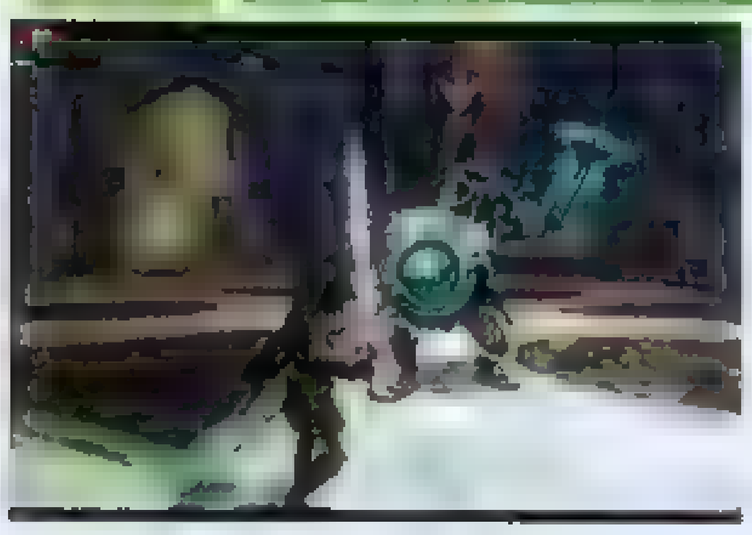
“同样的作品，不一样的感动”是此款重制版留给玩家最深刻的印象，借助PS2的强大机能，原本在PS版中所无法表现出来的场景和战斗效果都能让任何一个老玩家体会到厂商是用对待一款新游戏的态度来制作本作，绝对是传说FANS年末必收的经典之作。

本周：269 756套　累计：269 756套

2	Wii Sports Wii Sports	■Nintendo ■2006年12月2日发售 ■SPG ■4800日元■上周排位：－	◆本周 176167套 ◆累计 176167套	Wii
3	第一次的Wii はじめてのWiiパック	■Nintendo ■2006年12月2日发售 ■ETC ■4800日元■上周排位：－	◆本周 174297套 ◆累计 174297套	Wii

4 塞尔达传说 黄昏公主 Wii

ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス



本作和同时推出的NGC版最大的区别就在于操作方式上的变化，玩家只要晃动Wii手柄或使用其上的各种按键组合就能让林克发动华丽的攻击，全3D的游戏空间也使解谜要素变得更有难度但不失趣味性，如果发现了可疑地点，手柄还会发出独特的音效来提醒玩家。

本周：139 011套　累计：139 011套

5	最终幻想VI ADVANCE ファイナルファンタジーVI アドバンス	■Square Enix ■2006年11月30日发售 ■RPG ■4800日元■上周排位：－	◆本周 137810套 ◆累计 137810套	GBA

6 召唤之夜 4 PS2

サモンナイト4



本作是继前作发售约3年之后所推出的正统续作，除了保持系列清新可爱的画风和恢弘壮大的冒险舞台外，游戏在细节上的强化可谓达到了系列的最高峰。多周目的情节变化和多结局的设定也让原本枯燥的通关变得更有探索性，可谓年末最强的S·RPG。

本周：115 701套　累计：115 701套

7	口袋妖怪 钻石 ポケットモンスター ダイヤモンド	■Nintendo ■2006年9月28日发售 ■RPG ■4800日元■上周排位：5	◆本周 70190套 ◆累计 1697417套	NDS
8	JUMP漫画终极明星大乱斗 ジャンプ アルティメットスターズ	■Nintendo ■2006年11月23日发售 ■ACT ■4800日元■上周排位：2	◆本周 66269套 ◆累计 216572套	NDS
9	手舞足蹈 瓦里奥制造 おどるメイドインワリオ	■Nintendo ■2006年12月2日发售 ■ACT ■5800日元■上周排位：	◆本周 63954套 ◆累计 63954套	Wii
10	时尚魔女 爱情与果实 ~DS收藏集~ オシャレ魔女 ラブ and ベリー ~DSコレクション~	■SEGA ■2006年11月22日发售 ■ACT ■5800日元■上周排位：1	◆本周 60041套 ◆累计 481268套	NDS

★2006年11月20日—2006年11月26日

1 时尚魔女 爱情与果实 ~DS收藏集~ NDS

オシャレ魔女 ラブ and ベリー ~DSコレクション~

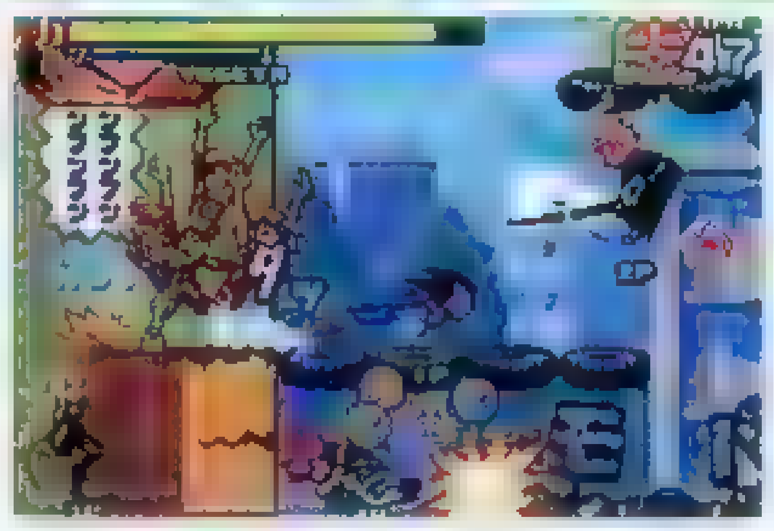


作为在日本女性玩家中拥有极高支持率的街机卡片游戏，移植到NDS上的本作利用NDS便于携带和独特的操作方式在发售首周就获得了超过40万的销量，除了最吸引玩家的“卡片换装系统”外，通过联机和自己的好友进行时尚大比拼的设定也是吸引玩家购买的主要原因。

本周：421 227套　累计：421 227套

2 JUMP漫画终极明星大乱斗 NDS

ジャンプ アルティメットスターズ



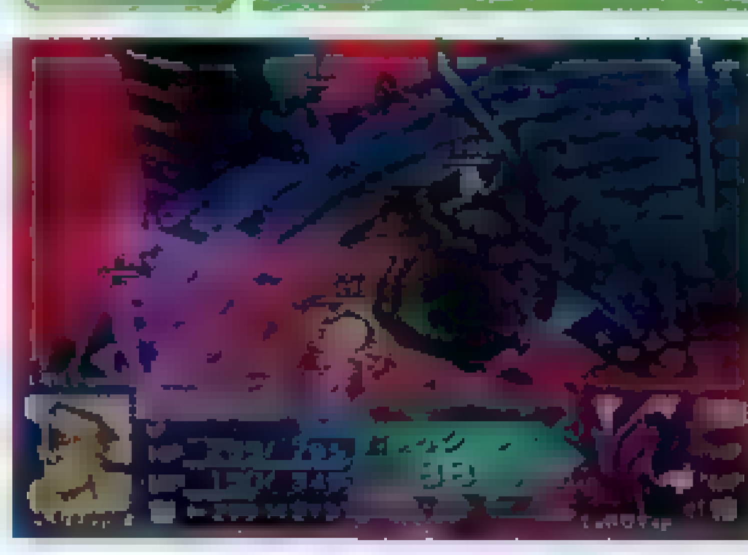
以众多漫画中人气角色间的大乱斗作为最大卖点的该系列，从第一作推出到现在一直都拥有固定的支持者，而将这些本不相干的故事混合在一起也使游戏显得十分“无厘头”，玩家根本不需要去仔细体会每个人物之间的复杂关系，只是享受爽快的战斗就会得到最大满足。

本周：150 303套　累计：150 303套

3	J联盟 胜利十一人10 欧洲联赛06-07 Jリーグ ウイニングイレブン10＋欧州リーグ'06-'07	■Konami ■2006年11月22日发售 ■SPG ■6980日元■上周排位：－	◆本周 103365套 ◆累计 103365套	PS2
4	成人常识力训练DS 監修 日本常識力検定協会 いつでもどこでも気軽に大人の常識力トレーニングDS	■Nintendo ■2006年10月26日发售 ■ETC ■3800日元■上周排位：2	◆本周 81813套 ◆累计 611642套	NDS
5	口袋妖怪 钻石 ポケットモンスター ダイヤモンド	■Nintendo ■2006年9月28日发售 ■RPG ■4800日元■上周排位：3	◆本周 76183套 ◆累计 1627228套	NDS
6	口袋妖怪 珍珠 ポケットモンスター パール	■Nintendo ■2006年9月28日发售 ■RPG ■4800日元■上周排位：4	◆本周 58158套 ◆累计 1539775套	NDS
7	星之卡比 多洛奇团登场！ 星のカービィ 参上！ドロッチェ団	■Nintendo ■2006年11月2日发售 ■ACT ■4800日元■上周排位：5	◆本周 55824套 ◆累计 352082套	NDS
8	死或生极限沙滩排球2 デッド オア アライブ エクストリーム2	■TECMO ■2006年11月22日发售 ■SPG ■8800日元■上周排位：－	◆本周 45536套 ◆累计 45536套	Xbox360

9 圣女贞德 PSP

ジャンヌ・ダルク



以法国悲剧女英雄贞德为题材的正统SLG游戏，简单的操作和并不复杂的系统可以让任何一个新接触的玩家都能轻松上手，而游戏中高素质的过场动画也是让人过目不忘的最大亮点。游戏中还将与史实有关的部分情节进行了改编，以满足大多数玩家希望看到大团圆结局的愿望。

本周：45 387套　累计：45 387套

10	新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ	■Nintendo ■2006年5月25日发售 ■ACT ■4800日元■上周排位：7	◆本周 35098套 ◆累计 3451994套	NDS

数字聪榜

《召唤之夜4》首周销量超过11万

已于11月30日发售的"《召唤之夜》系列"最新作果然没有辜负众多FANS的期望，以超过11万的销量交出了让人满意的答卷，作为一款拥有独树一帜的游戏风格和庞大世界观的S·RPG游戏，系列老玩家一定都会对本系列负责人物设计的饭冢武史和剧本编写的都月狩记忆犹新，正是这两位制作人员的不懈努力才让游戏逐渐走向成熟，从最初的平平无奇到成为拥有众多FANS的经典系列，下面就让我们来看看系列正统作品的各自特点，并回顾一下整个系列的首周销量吧。



召唤之夜

虽然游戏初代仍然存在很多不足之处，但是独特的"夜会话"和多结局系统却让玩家留下了深刻的印象。

召唤之夜2

在总结了初代的不足之后，本作在人物和故事的整个构架上有了长足的进步，甚至在通关之后还能进入隐藏章节与前作的角色一起进行游戏。





召唤之夜3

首次引入的"队伍能力"让游戏的战略性上升到了一个新的高度，如何达成"Brave Clear"的战斗评价也是玩家反复挑战的动力所在。



召唤之夜4

细节上的强化让本作的游戏性达到了系列的最高峰，多周目的设定并不只是单纯的重复，新增的情节甚至比主线流程更加丰富而有趣。

召唤之夜系列首周销量

游戏名称	发行时间	平台	首周销量
召唤之夜	2000.1.6	PS	18426套
召唤之夜2	2001.8.2	PS	76328套
召唤之夜 铸剑物语	2003.4.25	GBA	32601套
召唤之夜3	2003.8.7	PS2	152285套
召唤之夜 铸剑物语2	2004.8.20	GBA	55636套
召唤之夜 黎明之翼	2005.8.8	PS2	100480套
召唤之夜 铸剑物语 原石	2005.12.8	GBA	22901套

2006日本主机销量榜

HARDWARE >>>

※总销量统计起始日期为2006年1月1日

名次	机种	总销量	11月27日～12月3日	11月20日～11月26日
1	NDSL	5 992 348台	176 901台	201 378台
2	PSP	1 712 850台	23 917台	30 815台
3	PS2	1 342 441台	23 115台	26 263台
4	NDS	1 324 464台	140台	212台
5	Wii	350 358台	350 358台	0台
6	GBA SP	229 093台	1 572台	1 264台
7	PS3	187 836台	31 436台	32 662台
8	GBM	146 785台	1 252台	1 235台
9	X360	117 221台	4 053台	7 007台
10	NGC	83 876台	821台	576台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

欧美 GAMES 游戏排行榜 TOP 10

天注欧美劲爆新作　掌握游戏流行趋势

美国销量榜

★统计日期 2006年11月27日～12月2日



1 Final Fantasy XII　PS2

作为全球范围内最具影响力的RPG作品，本作美版在发售1个多月之后终于顺利拿下了长期被X360等平台游戏所牢牢占据的冠军宝座，除了全新的英文语音外，游戏也在原来的日文版基础上增加了部分情节，以帮助玩家更深入地了解每个人物和故事情节中某些被大家省略的地方。

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型		机种
2	战争机器 Gears of War	Microsoft 2006年11月7日	ACT	X360
3	世界摔角联盟 2007 WWE SmackDown vs.RAW 2007	THQ 2006年11月14日	FTG	PS2
4	学园坏小子 Bully	Rockstar Games 2006年10月17日	ACT	PS2
5	疯狂 NFL 07 Madden NFL 07	EA 2006年8月22日	SPG	X360
6	使命召唤 3 Call of Duty 3	Activision 2006年11月7日	FPS	X360
7	吉他英雄II Guitar Hero II	RedOctane 2006年11月7日	MUG	PS2
8	极品飞车 卡本峡谷 Need for Speed Carbon	EA 2006年10月31日	RAC	PS2
9	横行霸道：罪都故事 Grand Theft Auto:Vice City Stories	Rockstar Games 2006年10月31日	ACT	PSP
10	恶魔城 迷宫的回廊 Castlevania Portrait of Ruin	Konami 2006年11月5日	ACT	NDS

英国销量榜

★统计日期 2006年11月27日～12月2日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型		机种
1	FIFA 07 FIFA 07	EA 2006年9月29日	SPG	PS2
2	极品飞车 卡本峡谷 Need for Speed Carbon	EA 2006年11月3日	RAC	PS2
3	使命召唤 3 Call of Duty 3	Activision 2006年11月24日	FPS	PS2
4	职业进化足球 6 Pro Evolution Soccer 6	Konami 2006年10月27日	SPG	X360
5	模拟人生2：宠物生活 The Sims 2:Pets	EA 2006年10月20日	SLG	PC



6 战争机器 Gears of War　X360

游戏的血腥和暴力程度也许会让某些玩家无法承受，但是高素质的画面和战斗时更加贴近真实的感觉却是在X360以往的同类型游戏中所难以体会到的，游戏的全狗牌收集也为"一线到底"的主线流程增添了更多的地图探索趣味性，联机协作模式也让不少玩家体会到了和好友并肩作战的爽快感觉。

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型		机种
7	[illegible] Lego Star Wars II:The Original Trilogy	Lucas Arts 2006年9月15日	ACT	PS2
8	世界摔角联盟 2007 WWE SmackDown vs.RAW 2007	THQ 2006年11月10日	FTG	PS2
9	汽车总动员 Cars	THQ 2006年11月1日	RAC	PS2
10	彩虹六号 维加斯 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft 2006年12月1日	FPS	X360

史上画面最强的心理惊悚游戏！



如果你一定要找一个购买X360的理由的话，那么也许你可以说你想要感受接近极限真实的画面。而当我们在为PC上独占的《孤岛危机》而沮丧的时候，另一部可以与其相抗衡的游戏宣布会推出X360版本，这便是《艾伦·韦克》。

艾伦·韦克 | Microsoft/Remedy | A·AVG
X360

从哪里开始？

我们的男主角艾伦·韦克是个普通的作家。在遇到自己的女友艾丽丝之后，他开始不断地做一些奇怪的梦，于是他把这些梦中的细节加入到他的作品当中，而他的恐怖小说居然因此开始大卖。在功成名就之后，艾丽丝却突然失踪了，而艾伦·韦克开始失眠并且日趋严重，因此他来到了小镇BrightFalls附近的一个私人睡眠诊所寻求治疗。在这里，他却好像看到了艾丽丝的身影。尽管在这里他可以尝试着入睡，然而在睡醒后，他却发现在自己的笔记本上出现了自己的小说中经常使用的恐怖词汇，更为诡异的是，这些词居然是他自己的笔迹，他开始觉得这个地方有些阴森，在黑暗中似乎隐藏着某种东西在窥视着他。





寂静而诡异的小镇BrightFalls

将要经历的一切

游戏的最初，艾伦正准备为第二部小说收集素材，他跳上了一辆汽车，屏幕上会出现类似《横行霸道》中的任务说明，而左下方则会出现方向指示条。尽管游戏保持了很高的自由度，玩家可以随意探索各个地方，但是为了让玩家们不至于在广阔的虚拟世界中迷失，开发组还是按照单一的剧情主线来设计游戏。当然作为一款大作，一些分支任务和独立元素是必不可少的。随着剧情的发展，艾伦会发现身边的一切在逐渐成为他的小说中的那个世界，而他本人正是剧情的讲述者。

将去向何处？

整个故事的剧情是由许多章节构成的，每个章节都拥有多个任务，每个任务都会高潮迭起，每个角色都有着不同的背景和个性，听起来有些像最近流行的美剧，没错，当你以为一切都有个了断的时候才发现，这只是一小部分，好戏还在后头。当然，你不用担心会有无止境的下载包来提供新的剧情，一切都会适可而止，Remedy不是电视台制片商，《艾伦·韦克》也不是《Lost》，而玩家们最后将得到一个意想不到的结局。

剧情片段 1

艾伦开着车先来到了加油站，一位技工正忙着修理汽车引擎。看到艾伦的时候他有点吃惊，他认出了作家。

“是你啊。你一定不好过吧？毕竟你写的东西会改变很多事情。”

“你想得太多了，我只是随便写写。”



剧情片段 2

出了加油站之后，艾伦一边开车一边回想着自己的小说情节，一个刚经历了重大变故的作家正在开车前往他的湖边小木屋，想在那里寻回写作的灵感，在路上他捎上了一个想要搭顺风车的家伙，而可怕的事情便从此展开了……

正在为自己的构思得意的时候，艾伦看到了路边有一个奇怪的家伙，他作出手势，想要搭车。“这可有点诡异了。”艾伦想。



3DM
www.plumbook.cn
ALAN WAKE AND REMEDY TRADEMARKS AND LOGOS ARE ALL PROPERTY OF REMEDY ENTERTAINMENT LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

奇怪的男主角和他的旅伴



尽管由同样的开发公司所创作，但是这款游戏的男主角可不像马克思·佩恩大叔那样勇猛，艾伦·韦克只是一个普通的作家，不过他知道怎么开枪，官方资料号称人家原来是干保安的，但是如果给他一把枪，他也没有在瞬间把追上来的敌人全部杀掉的能力或者勇气，更何况，他甚至不知道，他的敌人是不是人类。在已经展示的图像或者视频中，我们可以看到，Remedy公司正在致力于对人物的贴图进行细致的改动，也许在肢体上还在作着一些修正，但是在面部贴图上已经接近完美了，我们甚至可以看清男主角那忧郁的眼神，那唏嘘的胡渣子，那……

剧情片段3

“你知道，其实我是个作家，我的小说里也有一个搭车的人…”

“那家伙是个杀人犯是么？”搭上车的家伙恼怒地回答。

“不，他被杀了。”

“…”

“然后他又回来了，从某个地方，变成了某种怪物或者某种黑暗的东西，回来了…。”

光明赐予我力量

在游戏中，艾伦不会有很多武器，BrightFalls是个小镇，这个小镇的传统是每年一度的猎鹿节，在某些地方你将会找到一把猎枪，而且，在小镇的附近，还有一个军事基地，但很多时候枪并不能解决问题，因为艾伦不清楚敌人到底是什么，一团黑影？一种怪物？只知道在这里，黑暗和阴影就意味着终结和死亡，但是有一点可以打败他们，那就是光，上帝在创世纪的第一天就创造了的东西，在一般情况下敌人不是固定形态的，只是一团黑影，但是如果他们暴露在光的照射下，他们就会变成形如身着黑斗篷的人类形态，这个时候他们是可以被击中的，在游戏中有很多光源，如何把这些光源结合在战斗中将是玩家要绞尽脑汁去解决的问题。



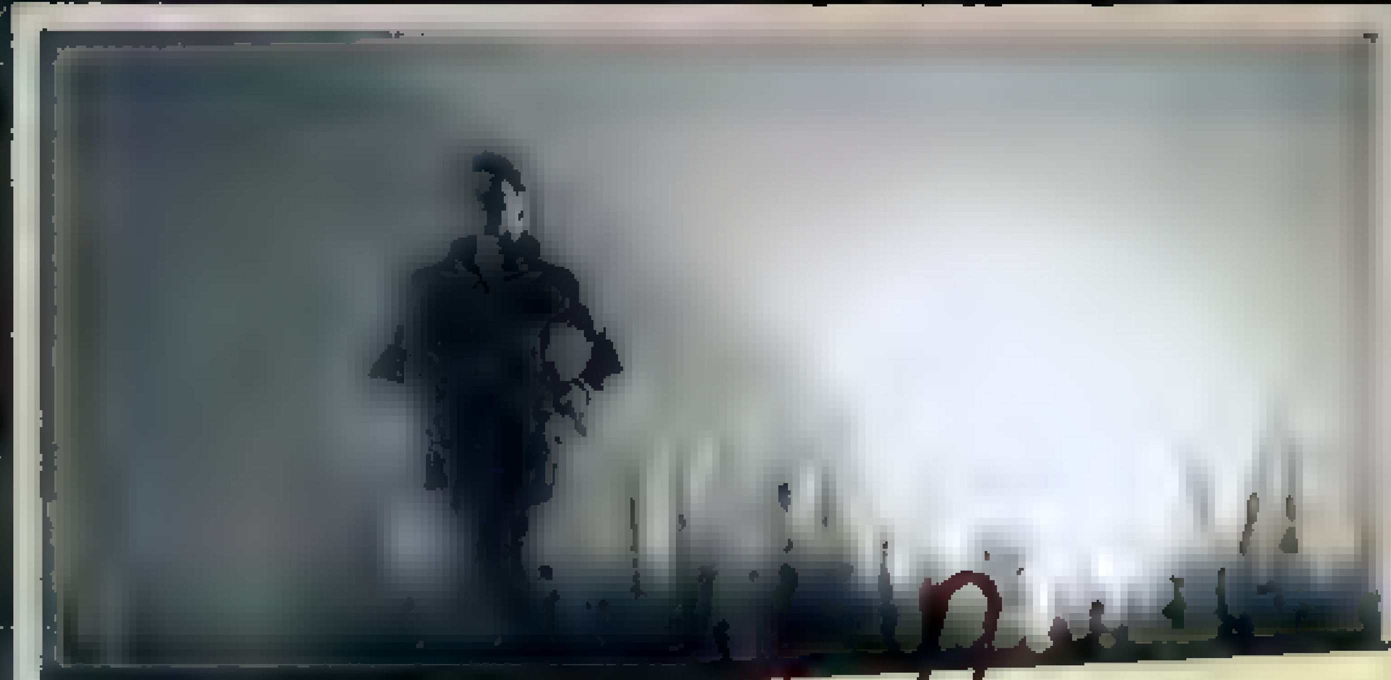
剧情片段4

艾伦从昏厥中醒来，手中多了一支枪和一支火把，而天已经黑了。

他记得刚才还是白天，开车的路上他发现前方有一辆车出了车祸翻了，他下车前去查看的时候，突然一辆大货车从前方冲了过来….

然后便是一片漆黑，而手中的火把闪耀着火光，似乎可以把黑暗撕裂。

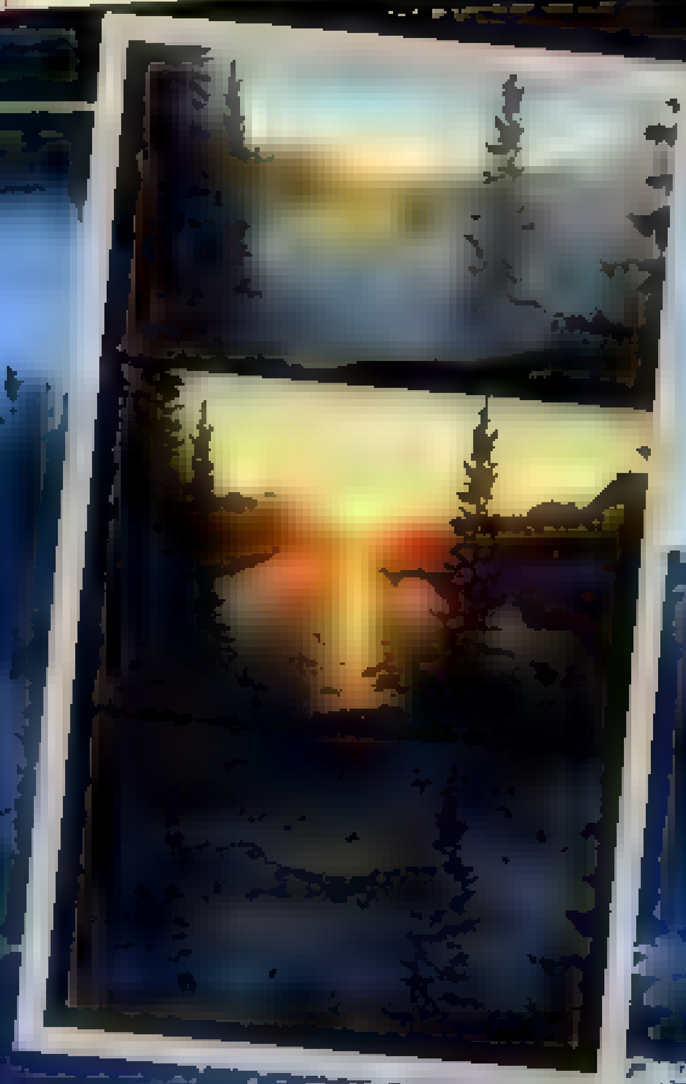
没有血腥的极度恐惧



在这款游戏中，你不会看到僵尸电影中那一贯的血肉横飞，断手断脚的画面，取而代之的是发自内心的恐惧，利用各种悬疑和黑暗的气氛来烘托惊悚的剧情，《艾伦·韦克》剧情主策划萨姆告诉我们，我们不会在其中添加任何的血腥成分，即使没有那些恶心的东西我们依然相信可以用恐怖的幻觉和绝佳的悬疑来带给玩家们他们所需要的一切，甚至超出他们想要的。

剧情片段5

尽管没了车，艾伦还是要去自己的小屋，翻过这个小山坡再过一座桥就是了。在上桥的时候，艾伦忽然听到有一种声音在呼唤自己，伴随这声音，在树丛中出现了一团黑影并向他扑了过来。莫名的恐惧驱使艾伦疯狂地跑向桥的另一头，随着黑影的经过，桥上的路灯一盏接一盏地爆裂，取而代之的是无尽的黑暗……



场景与天气变换

早在去年的E3展会上我们就见过了在《艾伦·韦克》中那极度炫目的真实场景，包括随着时间的推移，同样的场景会发生即时的变化，无论日夜交替，季节的更迭，雨雪雾风的天气变化，都会让同一个场景呈现出截然不同的表象，就是说即使玩家曾经探索过某处很多次了，但是当你再次来到同一个地方，你都会发现这里不一样了，想像一下，一片宁静的湖泊，在午后的阳光下波光粼粼，突然大风吹起，天色骤变，狂风卷起浪花拍打着湖岸，乌云笼罩了大地，游戏中每一处的物理表现力也将极度真实，在演示视频中有一段龙卷风扫荡城镇的图像，风暴扫过之处所有物体都被撕裂，成为残破的碎片甚至粉末，展现了完全真实的物理效果，这就是多核心处理所能实现的游戏表现力，而另一个让玩家们憧憬的方面则是游戏的无缝读取技术，这意味着在游戏中36平方英里的广阔范围内完整地探索游戏中的世界，而中断游戏氛围的读取画面将不再出现。

& 3DM-SM
www.plumbook.cn

魔法学校内不可思议的冒险！



日本一近日又公开了另一部新作——《格林魔书》。本作延续了日本一公司的风格特点，游戏类型依然是其擅长的SLG，而清新的人物造型也一下子吸引了不少人的目光。而《格林魔书》的游戏舞台则是一个类似于哈里·波特般奇幻的魔法世界，究竟日本一会给我们带来什么样的魔法故事呢？现在就让我们掀开《格林魔书》介绍的第一页吧！

格林魔书 日本一Software SLG
PS2 グリムグリモア 日版

Story

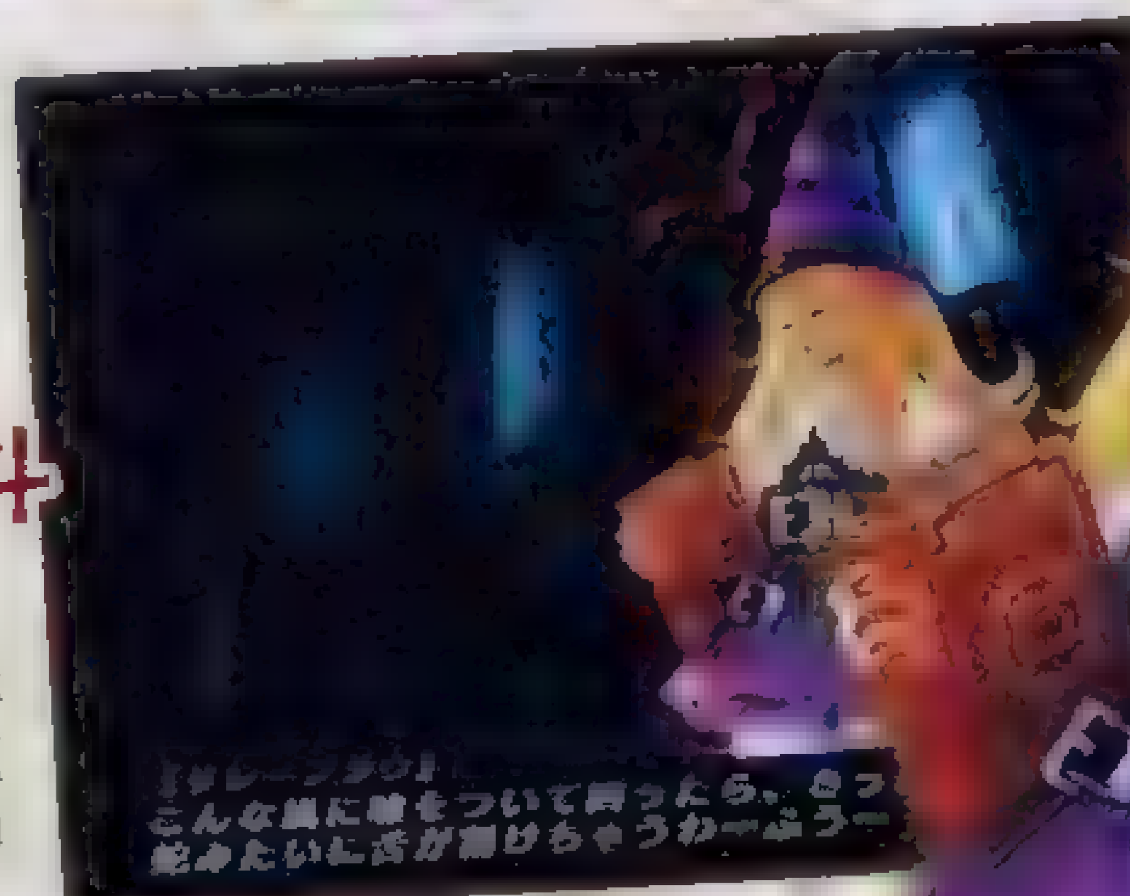
少女莉蕾是一名拥有优秀魔法才能的学生，
由于她优秀的成绩，
由打倒了魔王的大魔法师卡梅尔，
招募到他所创办的魔法学校进行学习。
而这所学院的地址，
恰巧正是前魔王的居城"银星体之塔"。
在这所传说中的学校里
充满了卡梅尔校长所招募的各种神秘人物，
及各种危险及未解之谜。
但在莉蕾接触了一本名为"古力莫"的魔导书后，
这所学校所有人的命运都发生了改变。
在开学以后的第5天，
也就是莉蕾触碰了古力莫的第5天，
一场忽如其来的灾难袭击了这所学校，
学校里的人全部丧失了性命。
就在莉蕾还没搞清楚状况的时候，
她就被这本魔导书送回了过去，
而只有她一个人拥有经历了那场浩劫的所有记忆，
这是否意味着一场变故正在发生？

文 雨滴
美编 菲菲

GRIMGRIMOIRE グリムグリモア

System 即时进行的魔法战





MAGIC 使用有利的魔法战斗

在《格林魔书》中一共存在精灵魔法、黑魔法、炼金术和交灵术共4种属性的魔法，每种类型的魔法侧重不同，能召唤出来的使魔能力也有所差别，这4种魔法彼此相互克制，让整个魔法世界维持着一种平衡状态。魔法可以通过学习获得。

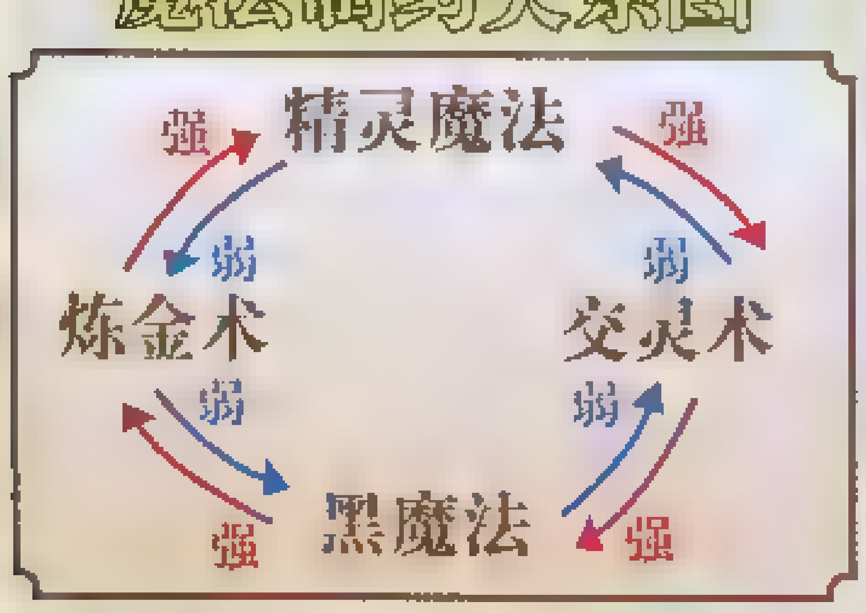
精灵魔法 能够召唤出隐藏在自然中各种精灵的魔法，精灵魔法多为一些基本的魔法，而精灵魔法中以防御系的魔法居多。

炼金术 使用炼金术召唤出来的使魔都是无机生命体，潘纳多·百龄坛十分擅长使用的魔法。

黑魔法 可以召唤出因背叛了神灵而在地狱中生存的魔物，如龙或者鬼神等，它们的攻击力很高，但使用黑魔法的代价往往十分昂贵。

交灵术 能够召唤出长眠于地狱的英雄们，在经历过炼狱的净化后我们可以使用他们的力量，从目前的信息来看，使用交灵术似乎能够召唤出天使作为使魔。

魔法制约关系图





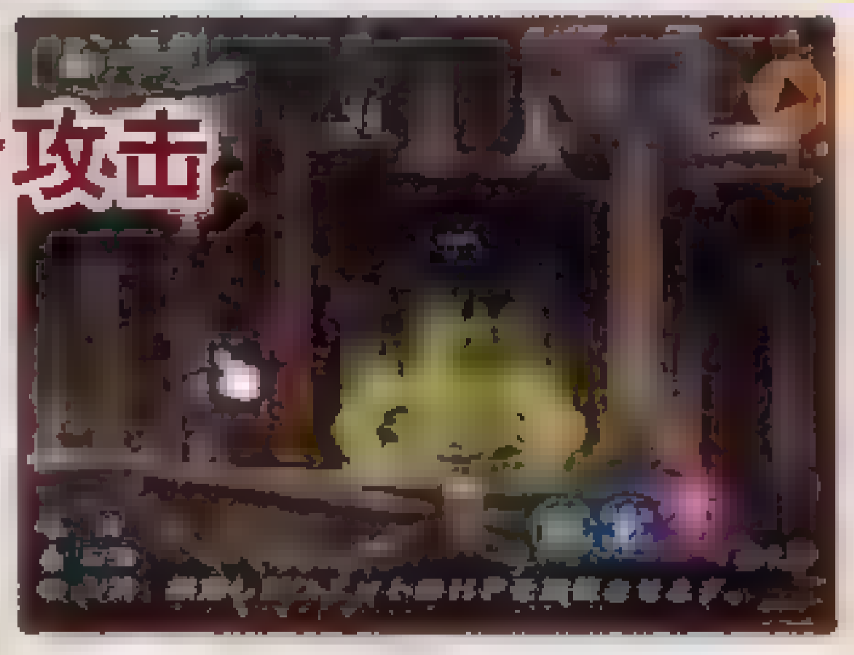
莉蕾·布络 Lillet Blaw

因其出众的魔法才能，被卡梅尔·特拉斯库看中，而招募到银星体之塔学习的少女。家境贫寒，为了在家里苦苦守候的弟弟们，莉蕾想成为一名优秀的魔法师。虽然在一开学便遇到了这样的问题，但莉蕾在这样困难的情况下却发挥出始料未及的能力，以大胆的行动和沉着冷静地判断来解决面对的谜题。

©2007 ...

BATTLE 召唤使魔进行攻击

游戏的战斗方式十分特别，玩家不会直接参与战斗，而是使用魔法阵召唤出各种使魔，指示它们进行各种战斗。召唤使魔需要消耗一定量的玛娜，如果玛娜数量不足的话可是无法进行召唤的哦！而且在召唤使魔的同时我们也要注意保护魔法阵的完整，不能让敌人破坏我方的魔法阵，当使魔通过魔法阵被召唤出来后，玩家就可以对他们下达各种指示了！



▲如果玛娜数量足够的话，可以召唤出50只使魔同时战斗哦！

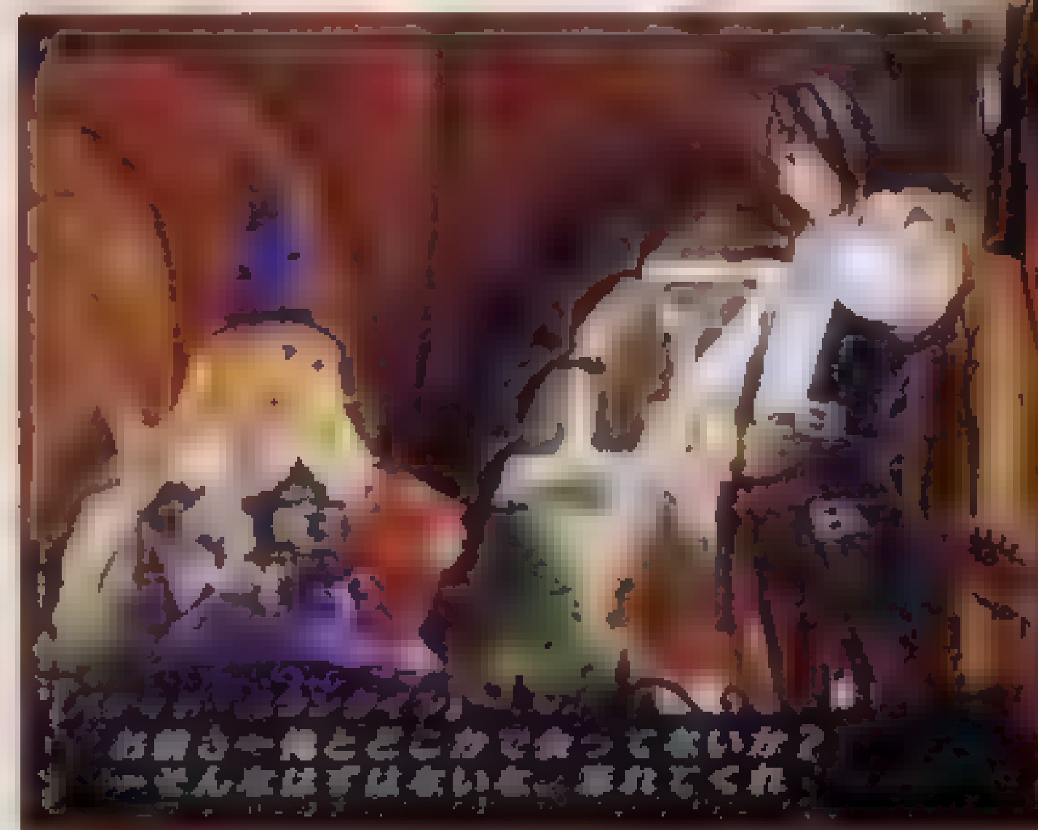


潘纳多・百龄坛

Batido Ballantine



魔法学校的前辈，专攻炼金术的魔法学生。虽然自称比起魔法来更擅长直接进攻，但其召唤出来名为奇美拉的使魔攻击力却非常惊人。虽然对莉蕾的态度比较恶劣，但其中似乎隐藏着某种内情？



竭尽全力收集玛娜



虽然魔法战的重点是魔法的强弱，但在《格林魔书》中，玛娜却是魔法战中致关重要的存在要素，因为这是使用魔法必要的消耗素材。在每个战场中都会存在一定数量的玛娜，玩家需要操作使魔找到这些玛娜，然后让使魔们守护住找到的玛娜，让其形成"玛娜圣域"，当形成圣域后，玛娜才可作为魔法素材使用，这时只要让使魔们将玛娜搬运到魔法阵里就可以了。当然，在我们收集玛娜的同时敌人们也会作同样的举动，而且攻击我方的圣域，所以在战斗中收集更多的圣域就显得尤其重要了。

COMMAND 给予使魔明确的指示

虽然召唤出来的使魔有自己的意识，如果玩家不下达命令的话它们会按照自己的方式行动，但在战斗中这样的行为显然是十分危险的。游戏目前确定的有6种基本指令供玩家选择，按照玩家的目的给予使魔明确的指示是十分重要的一步。指令以十分明确的图标方式显示在战斗画面的右下方，选择起来十分方便。



目前公开的6种指令

MOVE 移动：让使魔按照玩家的指示移动到目的地。可以对多只使魔一起使用。

ATTACK 攻击：让使魔攻击指定敌人或魔法阵。

DEFENSE 防御：指示使魔到指定场所，防卫敌人的进攻。

PATROL 寻找：让使魔前往指定场所，寻找可以攻击的敌人。

GATHER 搜集：只能对特定的使魔才可以使用，是让使魔寻找玛娜的指令。

HEAL 治愈：回复使魔的HP，需要耗费自己的MP。

露杰・贝茜

Luged Piche



制作出"贤者之石"的三位魔法使之一。虽然拥有强大的魔力，但露杰的性格却十分傲慢，为此得罪了国王。最后在国王的密令下，她最喜爱的弟子将露杰残杀。但鉴于对"贤者之石"的眷恋以及对现世的执着，露杰变成了凶恶的亡灵，将杀死她的徒弟折磨至死并封印了起来。

卡梅尔・特拉斯库

Gammel Drask



魔法学校的校长，同时也是打倒了邪恶的魔王，并将其封印的传说中的魔法使。为了培养出有能力的后继魔法使而开办了魔法学校招募有能力的学生。虽然这个建立在银星体之塔上的魔法学校时常会传出学生失踪的消息，但学生们因为怀着能够在传说中魔法使的指导下学习的憧憬而络绎不绝。

手持圣光之盾，肩负王国命运的年轻女王！

文 十六夜　美编 菲菲

SHINING WIND



克拉拉格朗·佛利亚斯

●人类　女性　18岁
●阶级：姬骑士
●所属：圣佛利亚斯王国
●称号：白蔷薇骑士
●心剑：魔剑·卡拉德波加（Caladbolg）

虽然《光明之风》由今年内发售一下子跳到了明年，不过这一点都没有影响大家关注的热情。著名画师Tony的人设固然是吸引人的一大亮点，而游戏中性格鲜明、身世各异的同伴也是玩家们关注的焦点。除此之外，与《光明之泪》相比，本作核心的战斗系统也得到了大幅度的改进，尤其是主角与同伴间的连携攻击，变化更为丰富，效果更为实用。本次就为大家带来女主角之一，圣佛利亚斯王国的女王克拉拉格朗的故事背景以及固有技介绍，同时还有与主人公基利亚的连携技介绍，关注这款作品的人可不要错过哦！

光明之风	SEGA	A·RPG
PS2	SHINING WIND	

Character Story



克拉拉格朗·佛利亚斯，圣佛利亚斯王国的女王，又由于她总是身穿白色的铠甲以及长裙身处战场，同时还被人称为“白蔷薇的骑士”。1年前，克拉拉的父皇被兽人族暗杀，年仅18岁的她自此继承了父亲的王位，开始治理圣佛利亚斯王国。克拉拉不仅处理政务、治理王国成绩卓越，在战场上更是骁勇。佛利亚斯世代相传着名为“圣女维纳斯之盾”的圣物，这面盾能够为装备者提供难以想像的防御力，并具备效果显著的净化、治愈能力。在圣物的庇护下，克拉拉在战场上永远都是身先士卒，引领着部队走向胜利。无论多么艰苦的战斗，士兵们只要看到远方白蔷薇骑士的身影，就会获得鼓舞，也正因如此克拉拉被人比作女武神。然而即便是如此英勇无畏的女武神，仍然还是摆脱不了烦恼、困惑的束缚，与兽人族关系的日趋恶化以及体弱多病的弟弟，这些都使克拉拉逐渐感到身心的疲惫。然而当她遇到了来自异世界的基利亚之后，克拉拉意识到眼前这个人也许正是自己最值得信赖的依靠。

克拉拉的固有技

由于克拉拉装备的是圣物“圣女维纳斯之盾”，因此她拥有不少防御回复系技能，尤其在消耗战中绝对会成为玩家坚实的后盾。

Cross Strike　借助圣之力发动范围攻击

正如技能名称所示，发动时克拉拉会使用手中的十字架型杖敲击地面，同时向4个方向发出神圣属性的冲击波攻击敌人。虽然冲击波的运动距离较短且这一招为近身技，但由于能够同时攻击范围内的所有敌人，因此在遇到敌人数量众多的情况时就显得非常有实用价值了。





▲实现将敌人引到一起再发动CrossStrike，就能起到事半功倍的效果。
◀被敌人围攻的时候同样可以利用CrossStrike解围。

Sacred Circle　利用魔法阵回复体力

圣女维纳斯之盾蕴藏着惊人的治愈能力，当发动技能时以克拉拉为中心，一定时间内地面会产生出一个圆形的魔法阵。任何接触到这个魔法阵的我方战斗单位都会获得HP徐徐回复的效果，这也是她最为重要的技能。



Shield Hush　防御与攻击合二为一



圣女维纳斯之盾不仅能够为克拉拉提供防御力，同时还能直接用于攻击敌人。发动技能时圣女维纳斯之盾会发出一个障壁，障壁会向前方缓慢移动同时对沿途的敌人造成持续伤害。不仅如此，障壁还能起到击退的作用，敌人除了受到攻击外还会被障壁弹开，兼顾了攻击与防守。

©SEGA

基利亚与克拉拉的连携攻击



战斗中玩家可以通过消耗固定的能量与同伴发动强力的连携攻击。游戏中用来表示发动连携攻击的能量槽位于屏幕下端，随着时间的增长能量逐渐积累，当到达MAX后便可以发动1次连携攻击。根据角色等级的不同，玩家能够储备的能量会越来越多，而角色的不同以及战斗时玩家与同伴所处的位置都会使连携攻击发生改变。本次向大家介绍的是基利亚与克拉拉的连携攻击，拥有圣女维纳斯之盾的克拉拉以神圣系攻击以及防御型连携攻击为主。选择克拉拉为同伴后玩家就需要扛起主攻的重担，基本战斗思路就是玩家在前方与敌人正面交锋，而克拉拉则负责在后方进行支援、回复。



Reflector Shield 两人距离决定发动的效果

发动后在克拉拉前方一定范围内会产生一个大型的光之盾，光之盾会向正前方缓慢移动且对任何地方作战单位造成伤害，更重要的是敌人会因为光之盾的关系而被弹开，不仅如此，光之盾还能够反射包括魔法在内的所有远程攻击。如果当玩家与克拉拉距离非常近的时候，在前后两方各会产生一个光之盾，绝对是在被敌人夹攻时最有效的防御手段。



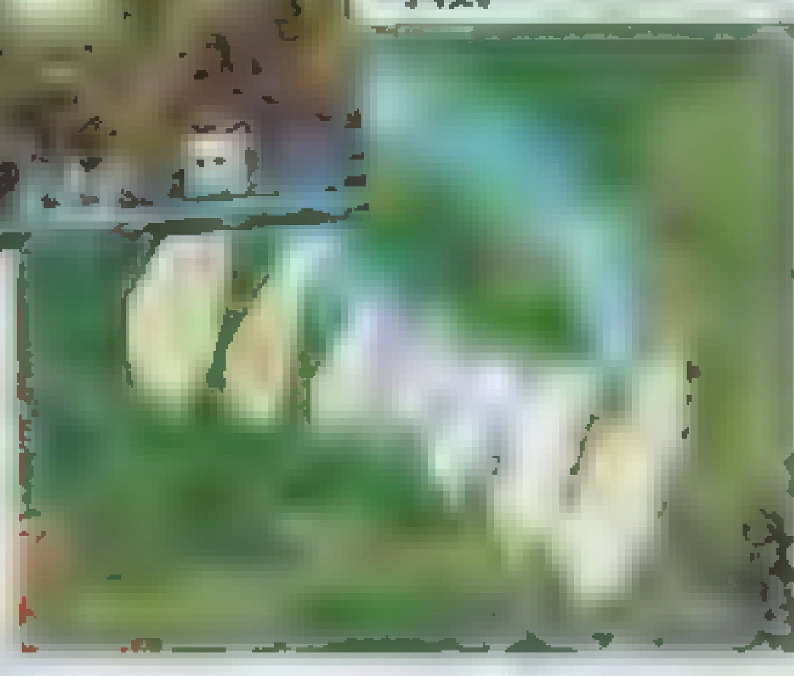
◀▼当玩家与克拉拉发动连携攻击，就会在正前方产生一个光之盾阻挡敌人的进攻。



近距离



◀▼ 当被敌人夹击时发动连携攻击，是最有效、最安全的突围手段。



极近距离

Saint Cross 强力的神圣制裁

当玩家与克拉拉相处距离较远的时候才能够发动的连携攻击。发动时以克拉拉为中心，形成一个十字架形状的攻击范围，这时位于十字架底部的玩家可以通过走位来调整攻击的方向与地点。由于是神圣系攻击，因此对不死系敌人有显著的效果。



◀连携攻击发动前，玩家可以根据实际情况自由调整攻击的方向与地点。



▶连携攻击不仅范围广，更对不死系敌人有特效。

魔剑·卡拉德波加的固有技

与克拉拉组队后便可以手握凯尔特神话中著名的魔剑卡拉德波加(Caladbolg)。卡拉德波加拥有非常广的攻击范围，但相应的其攻击频率以及攻击后的硬直都比较长。



魔剑·卡拉德波加

Shadow Gasser 压倒性的2段攻击

发动时主角会先向地面使出一记全力的斩击，随后以斩击处为中心向四周发动暗属性范围攻击。斩击虽然只能攻击正前方的目标，但能够造成非常大的伤害；而暗属性范围攻击不仅能够持续造成伤害，更能通过把敌人打到空中而中断他们的进攻。





▲最适合作为与敌人正面交锋的技能。

Hell Pincutter 强力的回旋斩

横握魔剑发动旋转攻击，借助离心力提高旋转的速度，从而达到提升攻击力的效果。优点是能够对范围内所有敌人造成同等伤害，但由于受到攻击的距离以及频率限制，只适合用来应对被敌人包围这种情况。



▲回旋斩最适合在被敌人包围的时候发动。

Hell Pincutter 强力的回旋斩

发动时主角会全力挥动魔剑并向正前方发出一道强劲的剑气。剑气的移动距离比较远，同时会对沿途每一个接触到的敌人造成极大的伤害，其威力之巨大基本对杂兵是一击必杀，可以说是魔剑的最强固有技。



▲强力剑气攻击，是玩家面对BOSS时的首选。



Shining Force EXA

文 邪魔天使
美编 NINA

作为“《光明力量》系列”的一个分支，本作在许多方面还有提高的地方，而值得欣慰的是制作人已经强调，本作中将会强化角色塑造以及剧情，相信PS2上一作中人物性格不是太分明、剧情不是很充实的情况有所好转。发售日的确定也让玩家们安心，看来过不了多久我们就可以玩到这款游戏了。这次将会为大家介绍几名新的角色以及游戏的世界观，在游戏前看看故事背景也可以进一步增加大家对游戏的了解。

光明力量 EXA	SEGA	RPG
PS2 Shining Force EXA		日版
预定2007年1月18日		
对应周边未定		

持续了三千年的两大阵营的战争历史



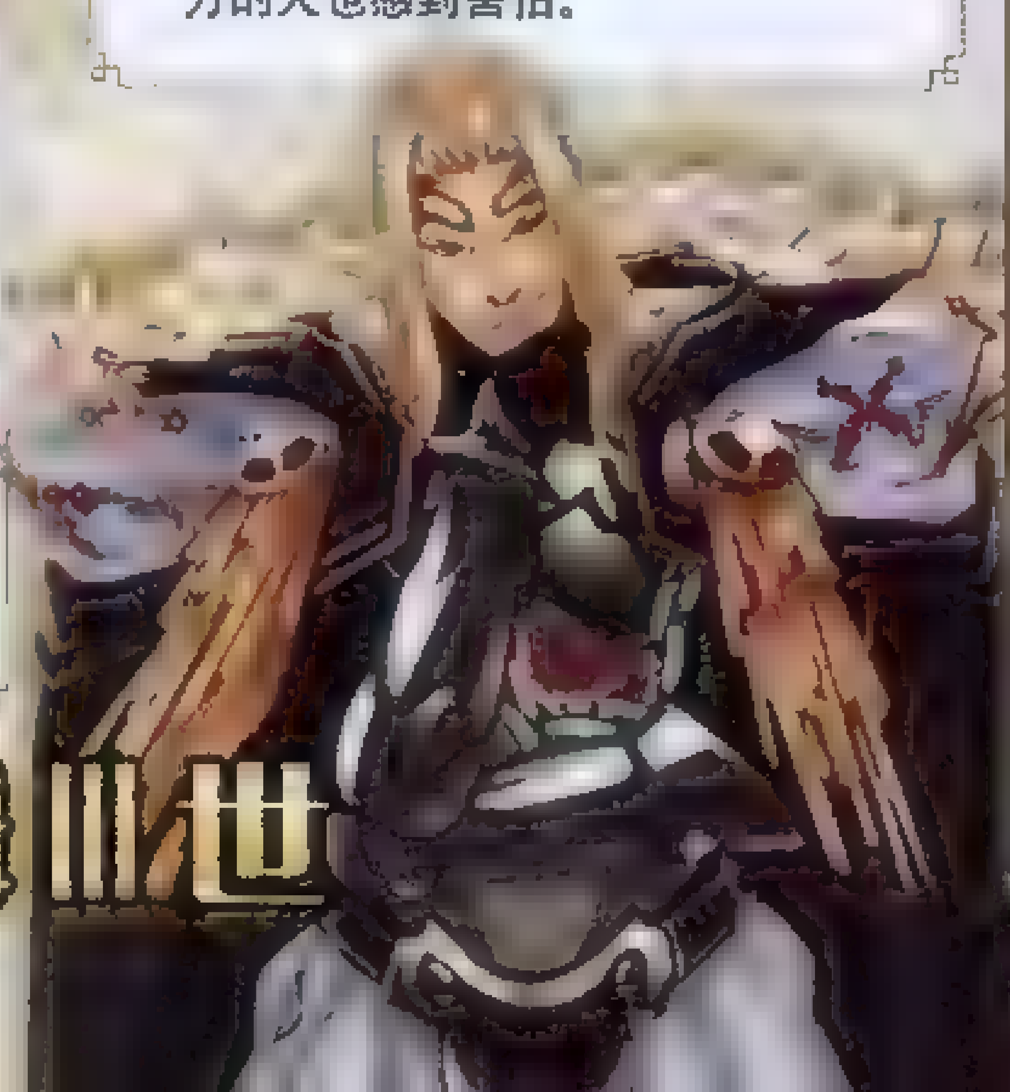


▲担心拉格纳达姆Ⅲ世的卡缇娜。作为皇帝的妹妹，看来她只能作为敌人而面对托马了。

卡缇娜

诺思瓦尔德帝国的公主，皇帝拉格纳达姆Ⅲ世的妹妹，也是他惟一的血亲，一直跟随在自己的兄长身边，面对拉格纳达姆独自一人厮杀在战争的血路上身边连一个参谋都没有，她比任何人都担心兄长的安危。而拉格纳达姆对卡缇娜的感情也超过了兄长之情，但这件事没有人知道。能够理解这个孤傲强大的皇帝的只有卡缇娜一个人，而她似乎也是故事的关键人物。

诺思瓦尔德帝国皇帝，一个剑术高超、意志力强的高傲男性，对魔族有着强烈的恨意，在战场上他的冷静即使是自己一方的人也感到害怕。



拉格纳达姆Ⅲ世

大陆

游戏发生的大陆位于一个拥有两颗卫星的行星，这里有茂密的森林、连绵的丘陵、干燥的沙漠以及寒冷的雪原，在陆地上从古至今居住者人类、兽人、魔族以及各种怪物。不知在何时，人类与兽人联合起来与魔族对抗，并且这场对立的战争持续了很多年。



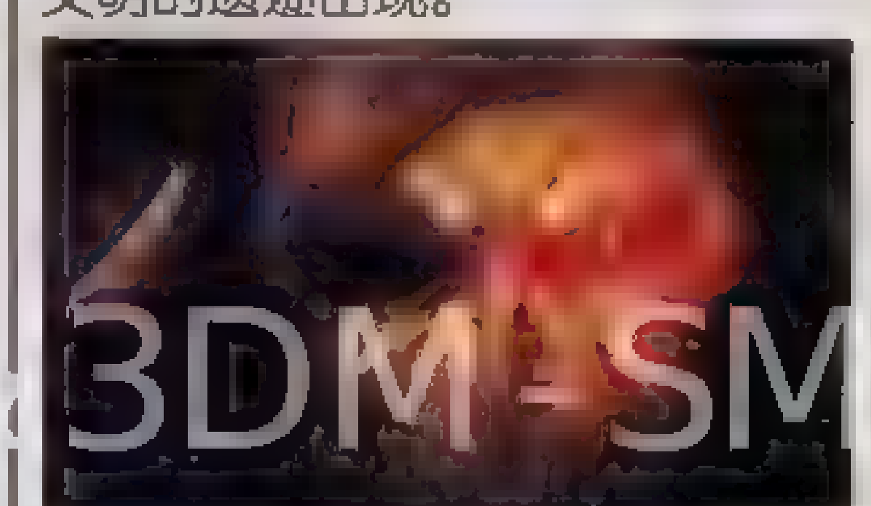
无信仰的世界



《EXA》的世界是一个充满了各种华丽魔法的世界，但并没有什么突然人就变身了之类的神秘事物的设定。居住在大陆上的人对神、宗教之类的并没有什么信仰，只有一些“神话”、“魔导之力”等零零散散的古老传说流传了下来。

毁灭的世界

据说在太古时代这个世界上存在着高度发达的文明，要塞吉奥弗特就是古代文明的遗留物，要塞中配备了能量爆破炮、防御盾、雷达、传送装置等高科技设施，而这些东西是不可再造的，相信在游戏中还会有残留有古代文明的遗迹出现。



3DM-SM

©SEGA



牙龙



同伴加入条件？

找到牙龙所居住的洞穴满足某个条件后加入，在同伴的解说中有提示。



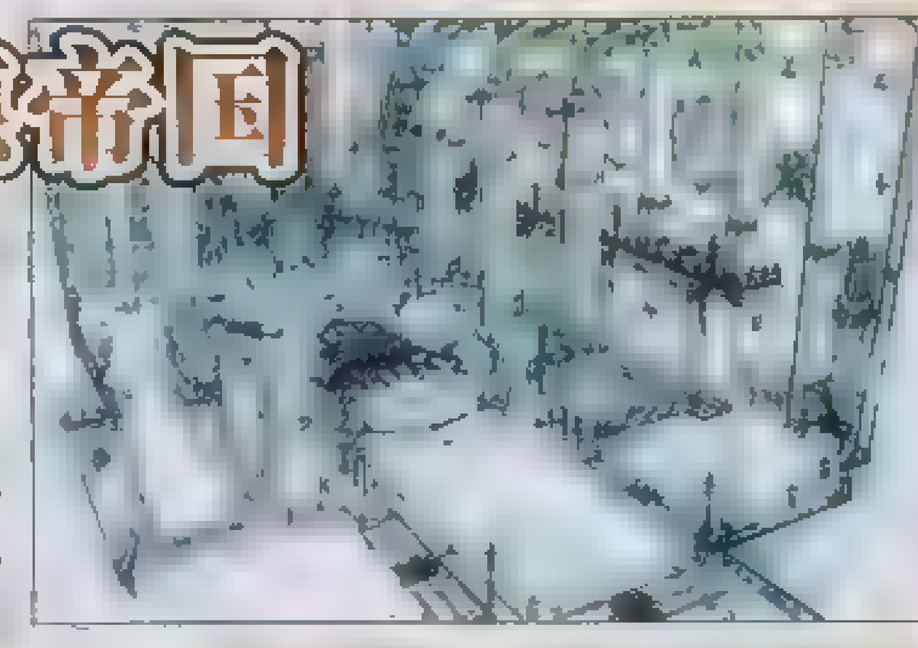
居住在洞窟深处的古龙，年龄、性别、出生地一切不明，从它折断的龙角来看它有着辉煌的过去。身长4米以上，有着强健的尾巴、锋利的爪子以及口中喷出的烈焰，让任何看到它的人都感到战栗。当它发狂时谁都阻止不了它，而它只承认拥能有打倒自己实力的人，所以要想让牙龙成为同伴并不是件容易的事。



◀在牙龙面前人类显得太娇小了，但有了这个强力同伴的加入冒险会轻松不少。

诺思瓦尔德帝国

位于大陆西北部的大国，在以山岳为中心的寒冷地带中生活着人类、半人马族以及狼人族，原本这些种族势力的都是分散的，但在三千年前由一个人类统一，他也成为了诺思瓦尔德帝国的初代皇帝。



▲由于文明比较发达，所以帝国的建筑物看上去比魔族的更有现代感。

所属诺思瓦尔德帝国的种族

人类…最普通的种族，体力虽然低，但是拥有聪明的头脑与擅长使用器具的能力。
半人马族…高知力与高移动力是其最大的特征，男性半人马族极其重视骑士道。
狼人族…身体上有浓密的毛发，身体强壮，拥有极高的战斗力。
蜥蜴人族…身着铠甲用双足直立行走的蜥蜴人，作为帝国的佣兵参战。

丽姆西安·拉·瓦丝





魔族的女王，是魔族历史上最年轻也是最强的女王，拥有能摧毁一切的力量。

▼魔族王宫绯红宫殿，建造在巨大的火山口的钟乳洞中。



娇美冷艳的女王 诡异而神秘的魔都

没有战争负担的中立势力

在这片大陆上还有许多生物既不属于诺思瓦尔德帝国也不属于魔族，而主人公托马一行就属于中立势力的范畴。另外，虽说是中立势力但还是有很多种族是好战的，而有的种族则也为了自己种族的生存投入到战争中。

划分为中立势力的种族

龙…拥有强大力量的圣兽，虽然处于中立势力，但有时也被双方作为武器来使用。
巨人&巨像兵族…据说是太古兵器的后裔，与龙族一样也经常被两大势力作为武器来使用。
兽人族…非常野蛮的长得像猪的种族，在边境地区经常袭击村民。
虫族…生活在沙漠地带，潜在沙子下伺机捕获猎物的肉食动物。
野猪族…没有太高的智力，只是平和地生活在大陆上的中立种族。
仔犬族…长得像可爱小狗的种族，喜爱和平，居住在山岳地带。
精灵族…长长的耳朵是其特征，生活在森林中，不喜欢战争，是使用弓箭的高手

阿瓦隆





◀如果找到身体所有的骨头就能成为同伴，其独眼很有特色。

成为同伴的条件？

找回他在世界各地散落的所有骨头，然后将这些骨头带到祭祀有头盖骨的祭坛。

祭祀在某个村的祭坛上的能够说话的黄金头盖骨，自称"曾经手持圣剑的传说的黄金骑士阿瓦隆"，他希望托马能够帮他收集他散落在世界各地的骨头。虽然是传说的英雄，但经常说些奇怪的话，而记忆方面也比较混乱。

魔族领地菲亚兰德

魔族是拥有无限生命力以及特殊能力的种族，居住在大陆西南部的沙漠地带以及熔岩地带，魔族的王宫在火山口中。虽然对于人类而言这里并不适合居住，但魔族却觉得很舒适。魔族虽然拥有很高的智力但由于身体能力的原因，所以他们的科学文明并不发达，其社会与蜜蜂类似，是一个以女王为最高阶级的社会。

魔族领地菲亚兰德的种族

魅魔族…拥有压倒性魔力的女性种族。在魔族里女性拥有支配权，是个女性至上的社会。
[illegible]…拥有[illegible]一样的[illegible]，头上[illegible]，并有强大的魔力。
不死族…拥有不老的肉体，据说他们[illegible]是活[illegible]
吸血鬼族…生活在黑暗[illegible]族，[illegible]都[illegible]傲。

最后的同伴确定

最终之战即将来临，新的同伴纷纷集结在驰尾的周围，无论是TV动画中登场的塔碧，还是月之树工会的梓和枫，他们都将与主角一起见证网络游戏《The World R：2》最后的时刻！八咫和欧范，究竟谁才是真正的朋友？三苍骑士的真正目的是什么？《.hack//G.U. Vol.3 漫步之速》（以下简称《漫步之速》）即将为我们揭晓答案。时间锁定在——2007年1月18日！



.hack//G.U.
Vol.3 歩くような速さで

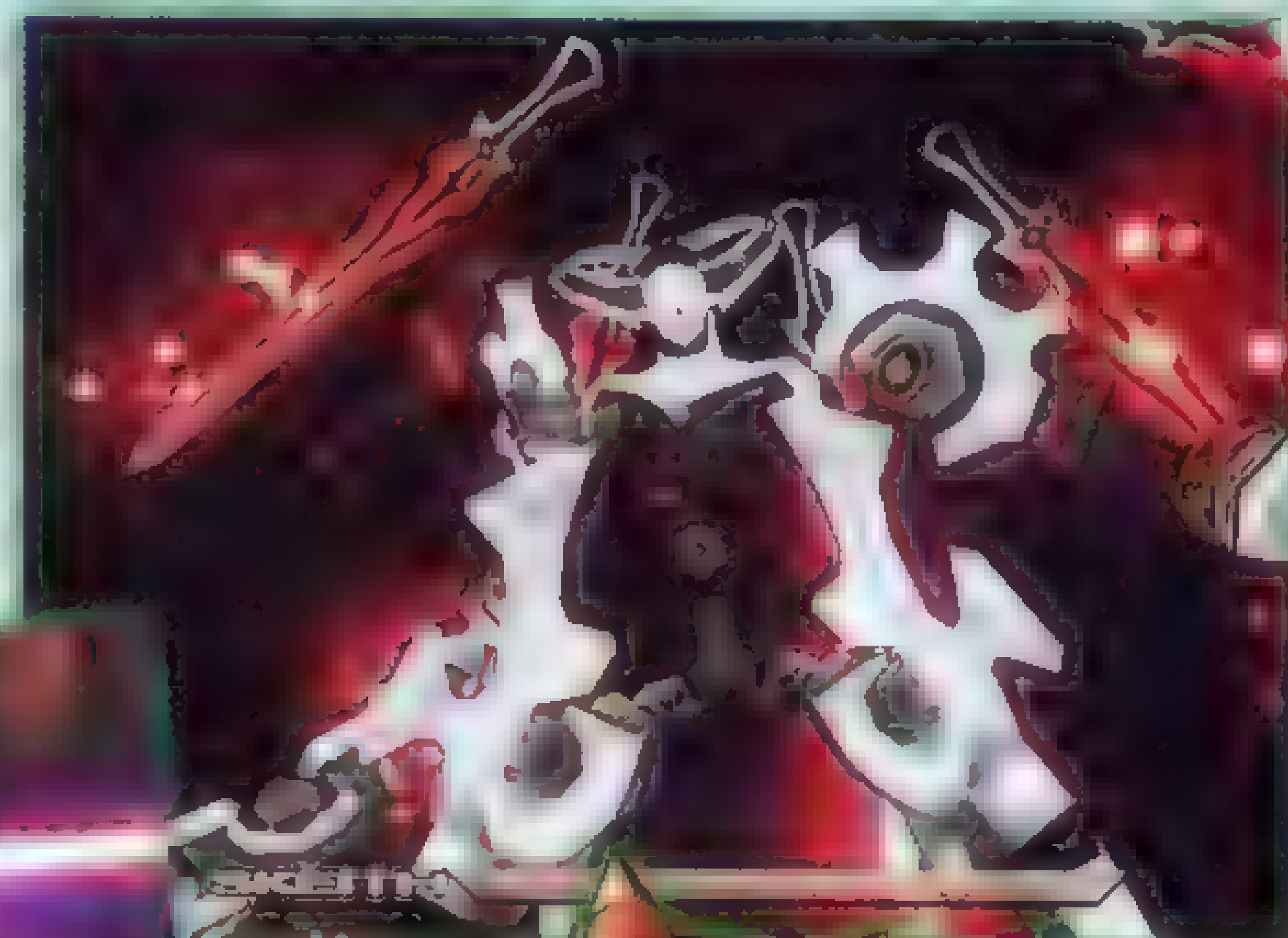
.hack//G.U. Vol.3 漫步之速	NBGI/Cyber connect2	RPG
PS2		

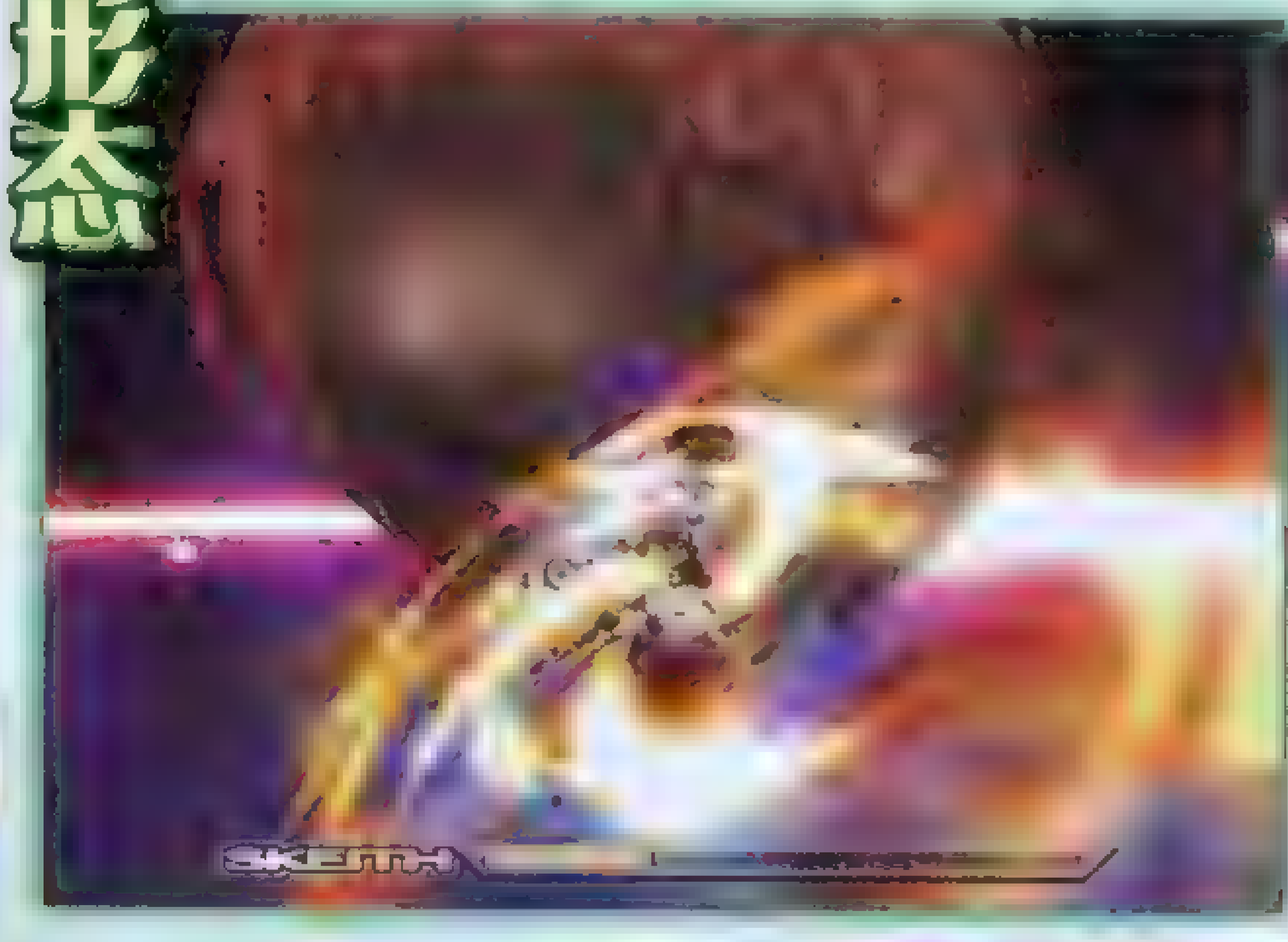
文 雨滴
美编 NINA

碑文使之完全形态

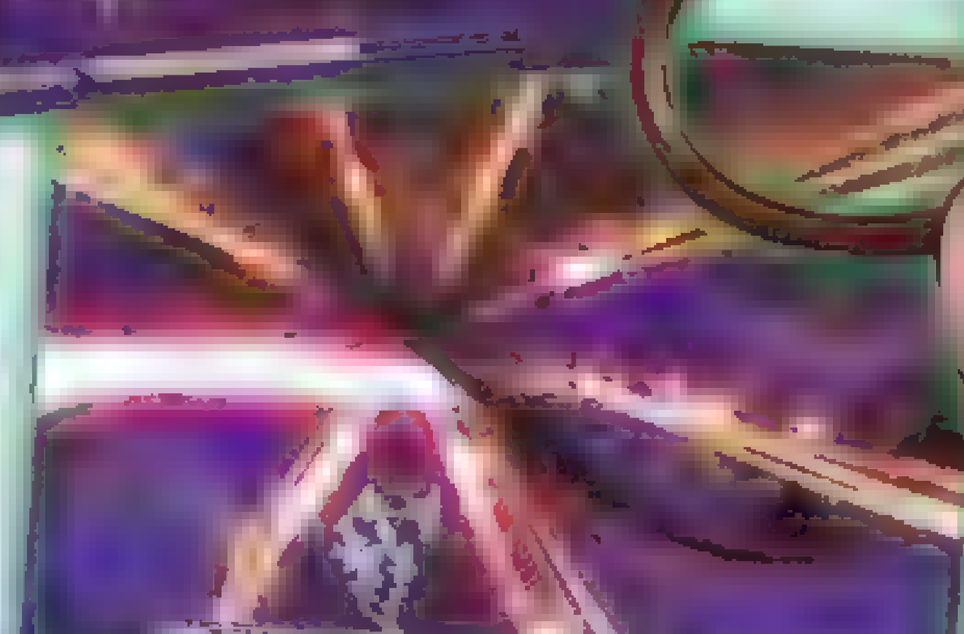
从166期的介绍中我们已经了解到，在《漫步之速》中驰尾将会进化到最终形态——Xth Form。而与驰尾职业相对应的，凭神攻击中驰尾所操纵的碑文使史凯斯也将会进化成最终形态"史凯斯3rd"。与之前的形态相比，史凯斯3rd不仅颜色由黑色变成了白色，形态上也发生了根本的变化，不仅可以手持武器进行攻击，它背后的8支剑型装饰似乎也可以同时发起攻击。

而且，本作中史凯斯的攻击也会得到进化，前作史凯斯2nd的攻击只会在最后一击的时候释放冲击波。但在《漫步之速》中，史凯斯3rd将会追加冲击波攻击，以此攻击远距离的敌人。除此之外，长按□键的话，史凯斯3rd还会进行复数射击，威力比前作中的射击更加强劲。









▲进化之后，史凯斯3rd的攻击想必会更加爽快～



▼猫女塔碧参上！大家可不要小看我哦！

兽人系角色，职业是与帕依一样的拳术士，后来离开了工会'黄昏之旅团'，与玩家津作一起组成了新的工会"肉球团"。

动画人气角色塔碧

TV动画《.hack//Roots》中出现的角色，与驰尾一样是隶属于"黄昏之旅团"的拳术士，造型选择了时下流行的猫耳和尾巴。塔碧加入"黄昏之旅团"时与驰尾一样都是初学者，但因为为人开朗，所以一直都很受人喜爱。她的出现是否意味着解散的黄昏之旅团有复活的希望？而她在动画最后一集里对驰尾的告白又将向什么方向发展呢？





▲塔碧的速度很快，但攻击力也不弱。

© hack Conglomerate
©2007 NBGI

八咫

谜一样的角色八咫



职业是游戏中的妖扇使，现实中既是CC社的职员，同时还统筹着“G.U.计划”的展开，集合了所有拥有碑文使能力的玩家组成了工会“雷文”，同时八咫本身也继承了第四相碑文“运命的予言者”。与欧范一样，虽然我们很清楚八咫的身分，却一点不了解他的目的。《漫步之速》中，这个充满谜团的碑文使将会加入战斗，是否预示着“G.U.计划”的完成？





◀在身体前方放出4道强光的四灭光波轮。



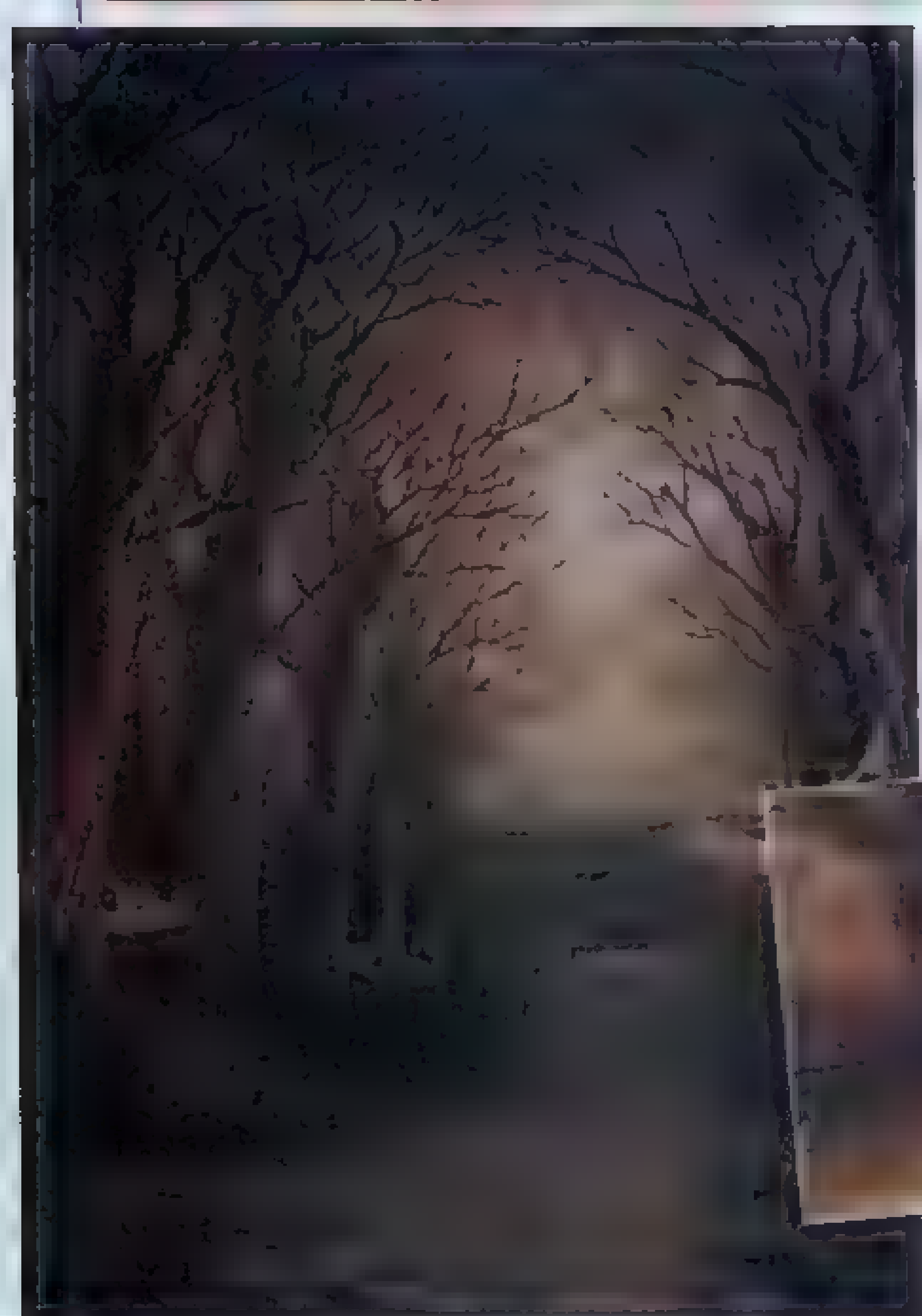
“G.U计划”的具体谋划者，同时也是CC社的职员。与下属帕伊组成了专为碑文使成立的工会“雷文”。职业是妖扇使，同时也是第四项碑文费德赫尔的持有者。

最后的碑文使参上！

运命的予言者 费德赫尔

八咫所操纵的碑文使，造型颇具佛教风格，连技能的名称也是带有了宗教意味的“四灭光波轮”和“天命修罗曼荼罗”。费德赫尔擅长远距离攻击，作为最后一个登场的八相，它的攻击力、攻击范围、攻击的华丽程度都不容小觑。而与费德赫尔的战斗似乎也与AIDA的暴走有关？

罪界ラーン・パティ

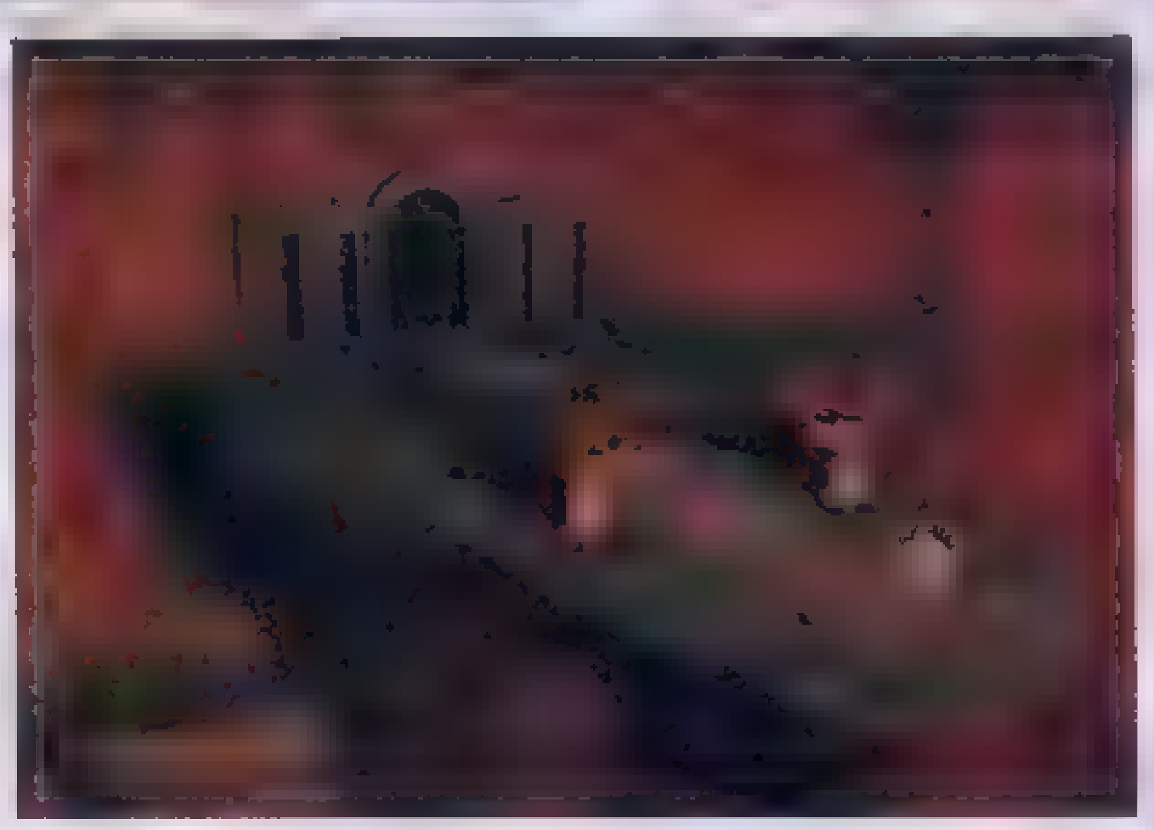


《The World R：2》里被称为最难闯过的迷宫就是——“痛之森林”的“罪界ラーン・パティ”。这个迷宫的范围超过100区，大得超乎玩家想像。这里不仅有黑色笼罩的森林数海，还有充满各种机关的遗迹。它是否就是玩家最后的决战之地呢？



▲驰尾需要在这样一个充满各种玄机的迷宫里进行冒险。

▲作为游戏中最难闯过的迷宫，罪界ラーン・パティ大得超乎所有玩家的想像。而且在迷宫中还隐藏着各种各样的机关。究竟驰尾一行人会在这里遇到什么危机呢？相信我们很快就会知晓了！



▶因为迷宫很大的缘故，有时也会进入到死胡同里，请注意画面上的红色结晶，是否就是出路呢？

月之树工会参战

月之树工会曾在《思念之声》中与驰尾为敌，但自从神坠入悬崖后，工会的运转重新回归了正轨。而从《再生》中就一直对驰尾一行人保持友好的月之树工会会长榉和三番队队长枫也将加入我方阵营参加战斗。虽然两人的外表看起来似乎不堪一击，但作为《The World R：2》中首屈一指的大工会队长，两人均有不俗实力。

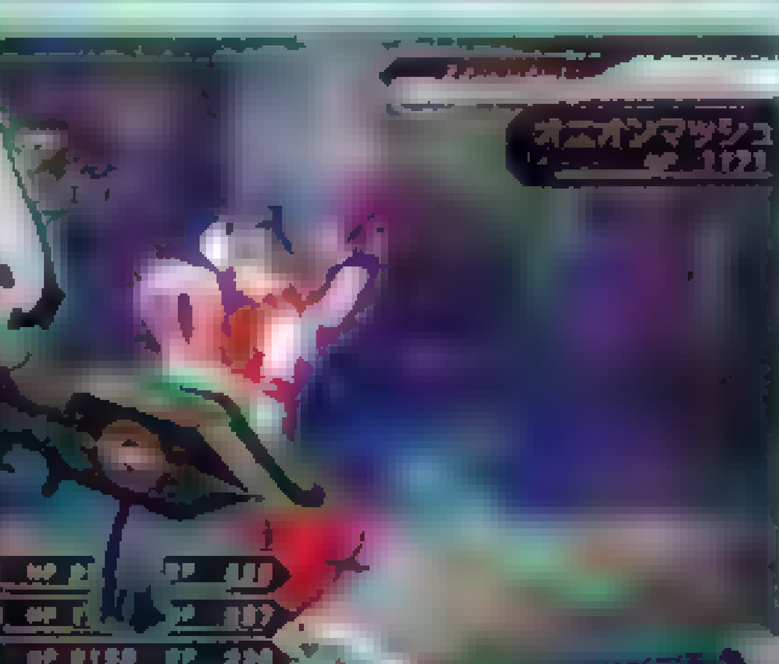




枫

月之树工会三番队队长，温和的女性角色，一直默默支持着榉，职业是斩刀士。







榉

月之树工会一番队队长兼会长，虽然看起来很弱小，但职业却是镰斗士。

3DMGSM



这是一个白雪皑皑的世界，广袤无垠，同前作中温暖怡人的山间小村庄相比简直有天壤之别。在这里，生存是你惟一的信条，而如何在各种怪兽的利爪与龙族的火焰下周旋，则是身为怪物猎人的你所必修的课题。从近期的情报中我们得知，这次我们将多出狩猎笛、弓、太刀、长矛炮这四件武器可供选择，而相对地，猎物的种类也扩充了不少，尤其是古龙族中增添的数位新丁，从外表看去都不是好惹的主儿。而且，据说Capcom还将在此作中提高游戏难度，看来这次大家的猎人生涯一定会比以前更加刺激凶险！

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd
モンスターハンターポータブル

狩猎还是被狩？

文 D·S
美编 anubis

怪物猎人 携带版 2nd	Capcom	ACT
PSP	モンスターハンターポータブル2nd	日版
	对应无线LAN	

独狩乐不如众狩乐：集会所一览

与前作的柯柯特村一样，这次的冰雪小村波凯村不但拥有武器店、道具屋及农场等辅助设施，还拥有可供多人同乐的集会所。集会所中的所有任务都非常具有挑战性，普遍比在村长那里接到的任务要困难许多，所以非常适合朋友们多人联机共同战斗。当然，当你身边无伴时，也可以试着去一个人挑战这些任务看看，不过记得务必要带足药品与辅助道具，否则三顾猫车绝对是家常便饭。



▲这种与猎人同伴们并肩作战的乐趣绝对是游戏最大的卖点之一。一个人的能力固然有限，但是在团队的集体力量面前，再厉害的BOSS都显得是那么微不足道——第一次联机执行任务的新手猎人一定都会深深地体会到这一点。

莫非这年头流行如此另类的成熟美么……



公会经理

在集会所里，和公会柜台前的柜台小姐交谈即可接受到各种任务。和前作一样，不同颜色服装的柜台小姐分别负责受理不同难度的任务，你的猎人等级需要积累到一定程度才能进行高难度的挑战。此外，你还可以在任务告示板上查找并加入其他玩家接受的任务。

负责管理集会所的龙人族女性，一身民族风味浓郁的打扮显得颇有御姐气质——呃，确切地说是御婆……





◀开战前畅饮一杯是系列一贯的特色插曲了，不过当心不要醉得走不动路哦。

我们的口号是：三口一瓶，路边一倒！



▶公会卡片的设定依然健在。与一同执行……[illegible]……礼仪，上网对战的朋友尤其要注意。

©CAPCOM CO.,LTD ALL RIGHTS RESERVED.

&3DM-SM
www.plumbook.cn



答案就在拔剑的刹那间！

还在为忘带东西而烦恼吗？请看这里……



◀道具箱左边设有贩卖狩猎道具的售货员，这一系列服务还真是体贴周到。

本作在集会所的门口设置了一个道具箱，这个箱子与你家中的道具箱是共通的。也就是说，当你发现自己忘记带上某件执行任务必备的道具时，再也不用像以前一样退出任务回家特地去跑一趟，直接来这个箱子里随便拿就是了，只是不知道还要不要交纳手续费……

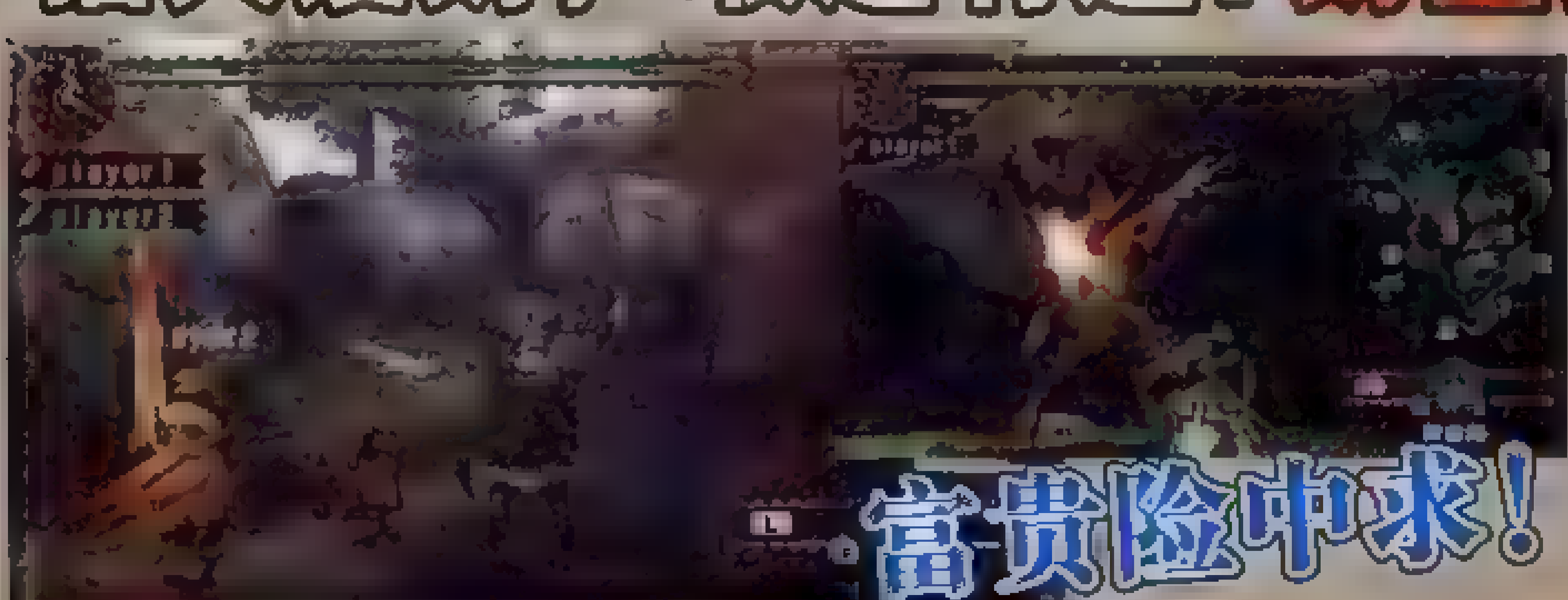
传说中的最强之敌：古龙种

在《怪物猎人2》中，古龙种可说是最具代表性的强敌。现在已经确定会在PSP版上登场的古龙种有提欧·提斯卡托尔和娜娜·提斯卡托莉两只。它们的体力、速度与攻击力都非常强悍，还拥有可令玩家体力徐徐下降的护身火焰。古龙种通常都拥有保护身体的特殊能力，譬如风翔龙拥有围绕着身体的暴风，而霞龙则会隐形，如果玩家不想办法破除便无法取胜，不知在这次的《怪物猎人 携带版 2nd》中是否也会如此呢？



▲古龙种连续喷吐火焰的攻击方式其威力相当猛烈，千万要注意随时闪躲。

猎人爱财，取之有道：财宝猎人入门





经常待在集会所的角落里委托猎人们收集宝物的老人，他会考核玩家们带回来的宝物质量，并奖励出相应的道具。

在集会所里与戴着黄色安全帽的特雷大叔对话后，即可进入有趣的"财宝猎人"任务模式。在这个模式里，你只要把执行任务(讨伐怪物、采集道具等)中所取得的宝物交给特雷大叔，就可以得到各种各样的报酬——你交纳的宝物越多、质量越高，获得的奖励也就越棒。在前作中这个模式只对应双人游戏，不过本作里即使只有一个人也可以进行探宝，可说是单机玩家们的一大福音。

DM-SMV
www.plumbook.cn



文 玛娜　美编 菲菲

勇者斗恶龙怪兽篇 Joker　Square Enix　RPG
NDS　ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー　日版
对应玩家年龄 全年龄

《勇者斗恶龙怪兽篇 Joker 》的到来必然让众多玩家心中满怀激动，熟悉这个系列的玩家都知道，这是又一场疯狂炼级之战的开始，它的出现就意味着——今年冬天我们有事可干了，而且可能一直到明年春天都仍然有事可干。在这个冬天，就让我们把口号定为"躺在被窝里打《DQM》"。

DQM DRAGON QUEST MONSTERS-Joker

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー

Story



本作的故事发生在犹如未来水世界的舞台中，世界的主体是一望无际的蓝色海洋，海洋几乎占据了这里95%以上的表面积。这里没有大陆版块，仅有的小块陆地是由以阿尔卡波瑞斯为中心分布的七座主要岛屿组成。每座岛屿都有其特有的地形，许多形态各异的怪物也在这里繁衍生息。这里就是人类和怪物生存的格兰普鲁诸岛，也是我们将要洒下自己青春的光阴与滚烫的热血的地方。



主人公



与系列之前习惯一样，本作的主人公仍旧没有名字，左手中指上的"招募指环"就是他被神选中的怪兽统领者的身分象征，虽然发型看起来多少有些OUT，不过总体来说，仍旧能给人留下强烈的印象，这也是鸟山明最擅长的一点。

怪兽统领者之路上遇到的人们



阿罗玛　卡尔马索　盖鲁兹

在主角通往怪兽统领者的道路上遇到的三个很有特点的人物，看起来他们将和我们的收集之旅产生莫大关系。其中的女性角色似乎也有成为女主角的潜质，不过他们的出现终究只是一点点缀而已，我们的主角毕竟还是这些形形色色的怪物们。

▼在初次看到的小镇中先熟悉一下，冒险之旅随后就要开始。



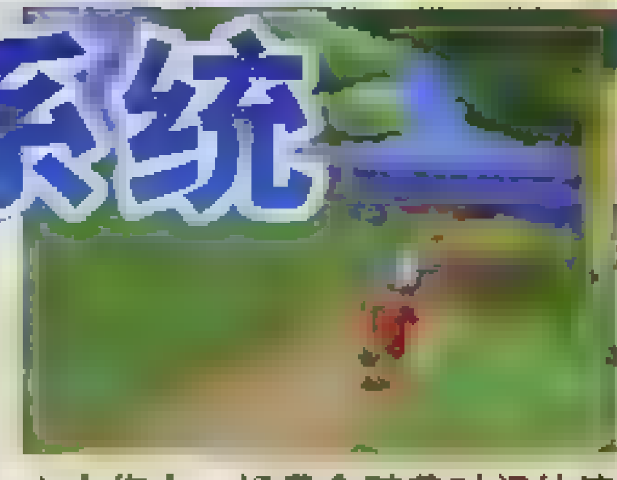
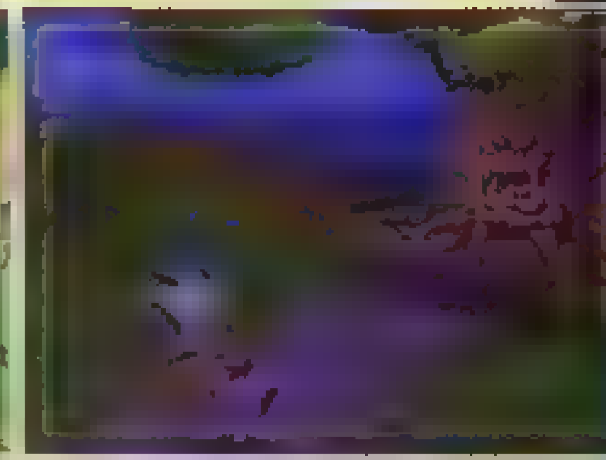
▲驾驶着汽艇的主人公乘风破浪而来，气势十足。



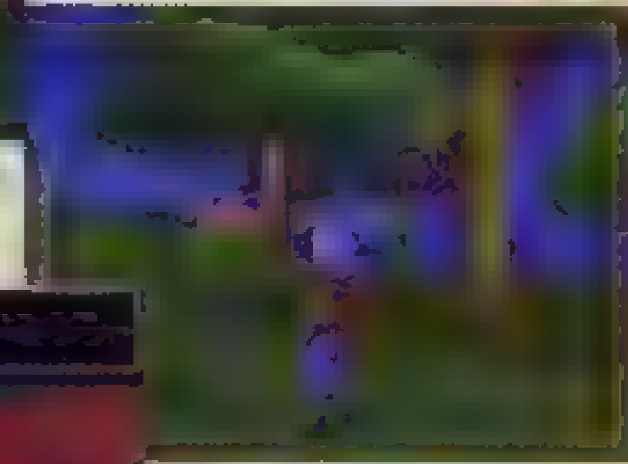
©2006 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

www.plumbooker.cn

全新的世界与战斗系统

▼同一个场景中，昼夜的交替也会导致出现的怪物种类的变化。所以如果想招募更多种类的怪物加入队伍的话，就得有在同一地区不分昼夜地探索的耐心了……



▲本作中，场景会随着时间的流逝而产生昼夜两种变化，这也是"《DQ》系列"玩家都熟悉的设定了。

本作采用了与《DQⅧ》相同的第三人称视角，画面也终于完全3D化，锯齿虽然看起来还是比较明显，不过在《DQM》这个系列上却已经是一次惊人的进化。本作中地图上的怪物是完全可见的，被敌人发现的时候还会看到敌人的脑袋上跳出来一个叹号，看来这次我们终于可以摆脱"踩地雷"的痛苦过往了。

除了遇敌方式的改变和3D化之外，战斗系统也作了一次巨大调整，玩家将不再需要像之前的作品一样给怪物下达详细的指令，而只需要告诉它们基本战术，至于具体作什么行动则会交给怪物自己决定。当然，在遇到强敌的时候玩家仍可以通过"命令"来下达精确指令，但是在平时的冒险中，就让我们尽情放松下来，将信任交给自己的怪物同伴们吧。



▲被敌人发现了，还傻站在那干吗……



◀作战内容分为全力攻击、使用辅助系技能、专心回复和不消耗MP作战四种，根据怪物的特点制定作战方式，接下来就交给它们吧。

怪物家族扩大中



招募怪物

将各种各样的敌方怪兽收编到自己阵营是《DQM》整个系列的特色和亮点所在。不过和传统《DQM》不同的是，在本作中想要招募怪物必须使用一种叫作"招募Attack"的特殊攻击，才有一定几率将其收为同伴。如我们所知，尽量收集更多的强力怪物组成自己的战斗阵容，通过游戏对应的Wi Fi通信功能和其他玩家一较高低，然后成为最强的怪兽统领者，这就是我们惟一的目的。





▲主人公将招募戒指的力量给予同伴怪兽，怪兽得到这种不可思议的力量后就具备了发动"招募Attack"的能力，发动"招募Attack"的怪兽等级越高，越容易将敌方怪兽成功招募。



合体系统

当然，仅仅凭借着招募怪物，想要发展出壮大的怪物家族这个任务未免太过艰巨，所以历代关键的合体系统就将是我们发展自己队伍最重要的一环了，本作合体系统也比较体贴，玩家在进行怪兽合体前就能预知到诞生的新怪兽的名字、样子以及各项数值，通过合体而诞生的新怪兽在拥有自己特技的基础上还会继承父母的技能。凭借着合体系统，经过反复合体和千锤百炼，原本弱小的初级怪物将会被培养的越来越强大，最终成为独挡一面的强大同伴。



▲我们熟悉的史莱姆和骸骨战士合体之后，史莱姆骑士就出现在眼前了。



◀合体后的结果包含着很多可能，如本图所示也可能产生多种结果，至于如何取舍，就要看玩家自己了。

战斗GP！一切的重心

阿尔卡波瑞斯岛之所以成为众多怪兽统领者趋之若鹜的地方，便是得益于岛上定期举办的"战斗GP"大会。所有怪兽统领者都可以让自己组合出来的队伍参加该大会，如果赢得比赛冠军，就可以得到"最强"的名誉。怪兽统领者的最高大会"战斗GP"分为两个部分进行。参赛者必须先在全世界各地四处转悠，去寻找一种特殊道具，最先收集到这种道具的5个人才有资格参加战斗GP的决赛，这就要求玩家四处搜集相关情报，迅速将该道具收集并取得最终斗技的资格。



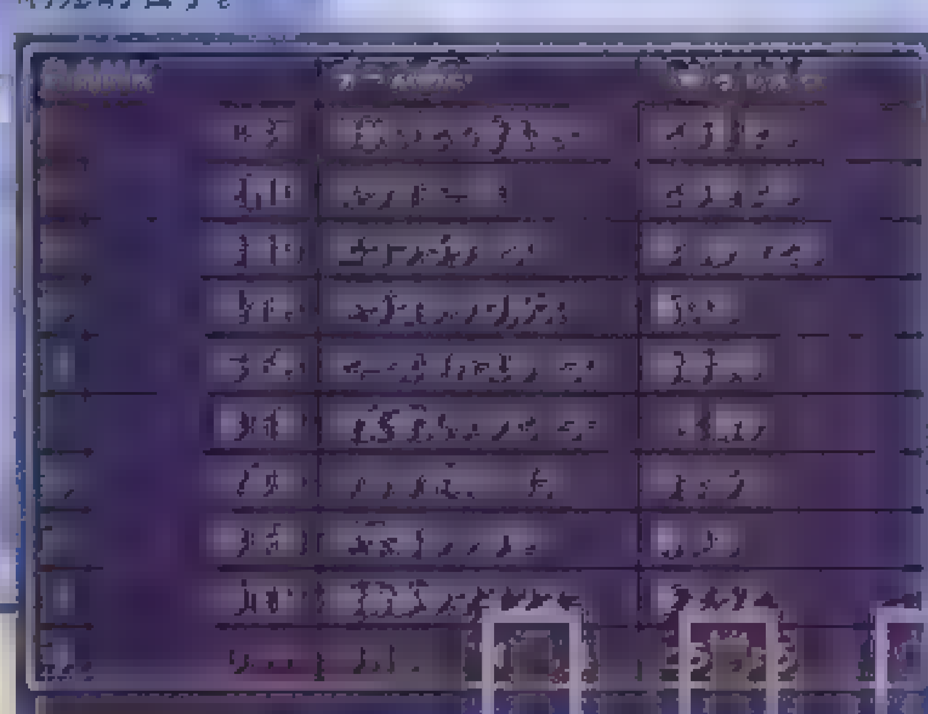
▲GP协会本部，在游戏中我们将要经常来到这里。



▶就连普通的镇民也对这个格斗大会充满兴趣。



▲在参加比赛之前各位玩家要先给自己的队伍起一个响亮的名字。



▲这就是全国比赛的排名表，在这个表上占领第一的位置感觉一定很好。

最强！日本排名赛





利用Wi Fi通信可以登录自己的怪物资料，继而可以参加日本全国的排名赛。战斗方式是3对3的组队战，玩家可以对该场战斗的规则进行各项设定。比如决斗的回合数，怪兽的复活次数，以及是否手动指挥战斗等等，让战斗更加具有战略的乐趣性。

www.pmmbook.cn

新作短波 FIRST LOOK

汲取更丰富的游戏信息 开拓你的游戏视界

主持人语

年末是商家们竞争最激烈的时候，除了目前已登场的三大次世代主机陆续公布新作努力为自己造势外，掌机方面的竞争也十分热烈。在《宿命传说》重制到PS2后，《宿命传说2》便成为了PSP上"《传说》系列"FANS关注的焦点，而NDS除了12月28日的《DQM》外，明年初还有《世界树迷宫》、《三国志大战》等大批新作等着玩家。而对于对次世代主机还在观望的玩家们来说，虽然PS3已经发售，但SCE丝毫没有忘记为自己立下汗马功劳的PS2，年末发售的《圣剑传说4》以及明年初发售的《光明力量EXA》、《龙影符》等仍是值得关注的作品。总体来说，无论年末商战赢家是谁，最终受益的还是玩家们！

第一神拳Revolution

操作完美体现原作神韵

本作改编自森川乔治著名拳击漫画作品《第一神拳》，从官方给出的游戏类型我们可以想像出游戏将会采用遥控器手柄与双截棍手柄的感应功能模拟紧张刺激的拳击赛。玩家将以操作角色的背后视点来进行游戏，只要依照真实的拳击比赛一样握住两个手柄挥舞拳头，游戏中的角色便会作出相应的动作。因此玩家可以像真实比赛中的拳击手一样在脑中设想战术打法，然后伸出双手从各种角度击打对手的要害部位，而不用受限于普通手柄摇杆与十字键的组合。



▲原著中的经典战役也会被收录到游戏中还原。



▲可以看出人物建模高度还原了原著的感觉。

游戏采用卡通渲染的表现手法，并依据原著漫画中的绘画风格制作，高度还原了漫画中幕之内一步等角色的一举一动，玩家可以欣赏如同漫画一般的演出效果。游戏中收录了原著中包括主角幕之内一步、宫田一郎、千堂武士、间柴了等角色，剧情从一步遇见鹰村之后加入鸭川拳馆原作初期的剧场开始，并加入了大量原创剧情。原著中大量的必杀技也可以在游戏中使用。 [文：小白龙]

Wii ……步Revolution 日版
AQ Interactive 预定2007年

世界树迷宫

回归RPG原点的冒险



剑客

能够灵活使用各种近战武器的万能职业，在装备单手武器的同时还能通过盾牌抵御来自敌人的攻击。

猎手

在强调攻击力的同时敏捷也得到了大幅强化，可以使用各种技能达到"先发制人"的目的，不过HP和防御力低是其最大的弱点。

护卫

全身包裹的重型装备使其拥有所有职业中最高的防御力，再加上HP高的优势，绝对是队伍中吸引敌人火力的主要角色。

为了解开世界中各个迷宫形成的原因，玩家再次肩负起了不断探索未知领域的重任，你永远都无法预知下一秒自己将遭遇什么，是通向天堂还是坠入地狱都仅仅只在弹指一挥之间。回归RPG原点的本作在充分利用NDS触摸屏的同时，9大职业共36名角色的组合也让游戏的战略性大大提升，你有信心迎接即将到来的挑战吗？

回归原点的战斗

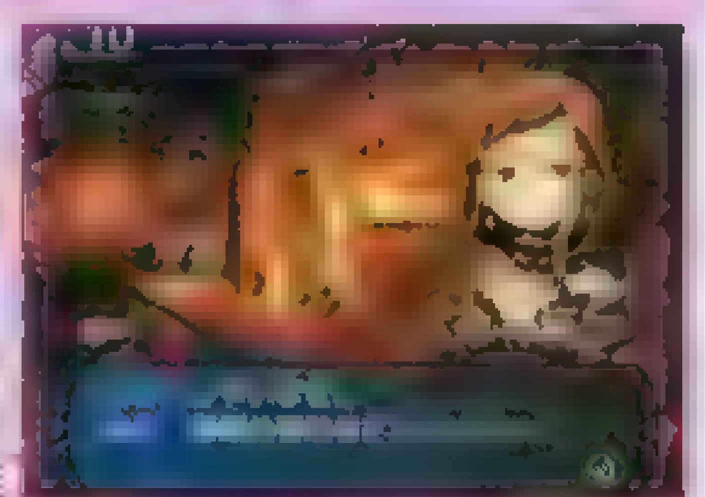
看到这熟悉的战斗画面，想必很多玩家都会很自然地联想到著名的"《巫术》系列"，除了战斗中最基本的"前后列"概念外，只能看到敌人形象的设定也让战斗充满了紧张感，不过一定要谨记"通过敌人的外貌来判断其强弱"的法则并不适用于任何时候。

贴心的手绘地图



游戏中由于视角的限制，玩家只能看到道路两旁的景物和一望无尽的狭窄通道，再加上同一个迷宫中的场景几乎相同，所以如果没有地图的帮助，玩家极有可能在同一个地点不停地打转而无法继续前进。游戏的上屏会实时为玩家显示当前的冒险场景，而在下屏中利用触控笔则可随时记录下自己所走过的道路，在某些岔路口繁多的迷宫中，这项功能绝对会让探索的效率事半功倍。

不可或缺的冒险设施

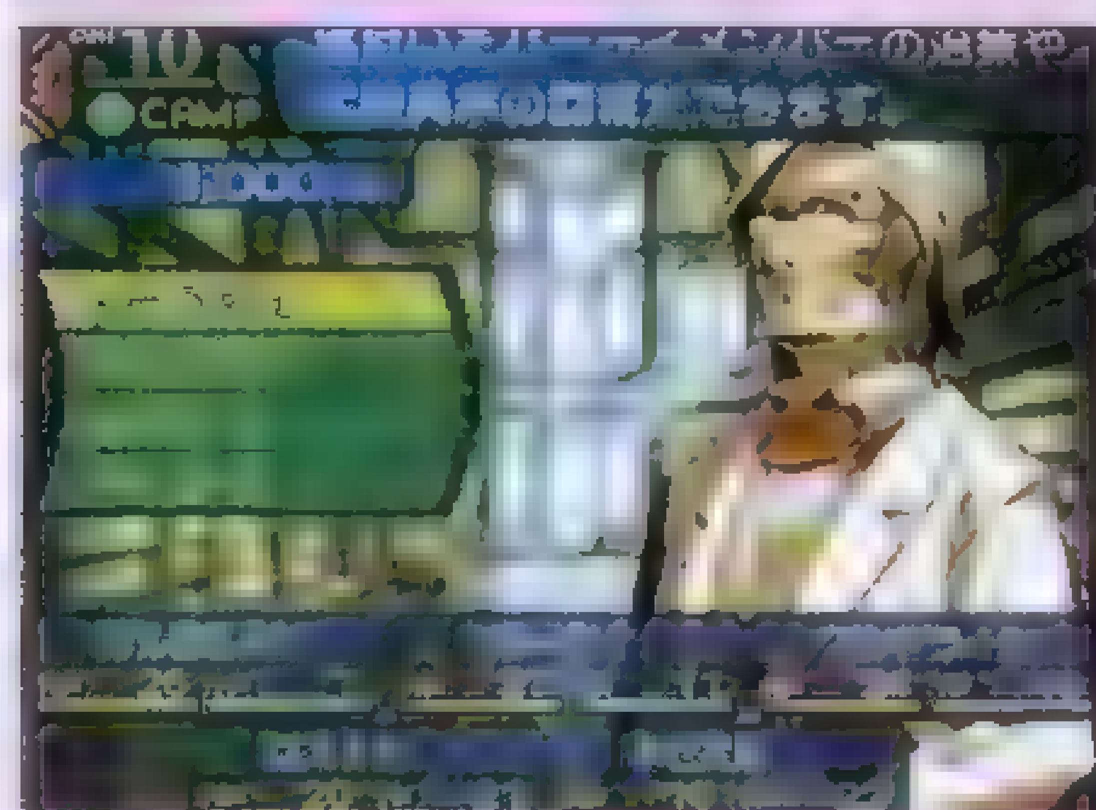


在以上两个地点玩家会接到形形色色的各类任务，无论是消灭特定的敌人还是收集特殊的道具都能获得丰厚的回报，甚至连绘制迷宫的地图也是任务内容之一，当然不断地完成委托才能推进游戏的剧情。

游戏中惟一让我方完全回复的手段，根据我方角色的等级收取不等的费用。

在这里购入适当的装备和回复药品就能使我方在接下来的战斗中无往不利，当然在迷宫中搜刮到的各种物品也可以在此出售以换取金钱。

在这里可以购入各种治疗异常状态的药品，如果和院长不断地对话似乎还能触发某些特殊的事件，玩家有空的时候一定要和他多聊聊。



这里是玩家雇佣强力同伴的主要地点，只有合理搭配各种职业，充分利用他们的战斗技能才能使探索的路途更加平坦。 [文：晴天]

NDS 日版
RPG 预定2007年1月

主题公园

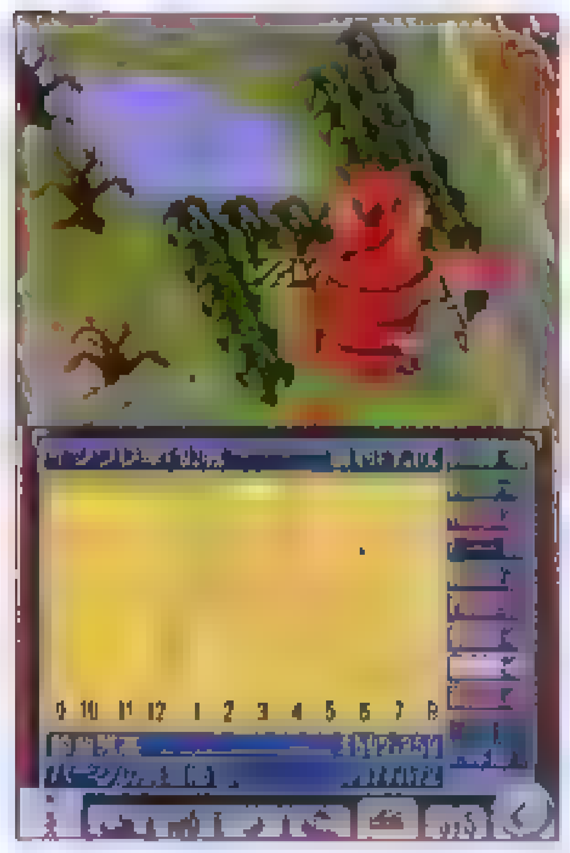
创造属于自己的主题公园



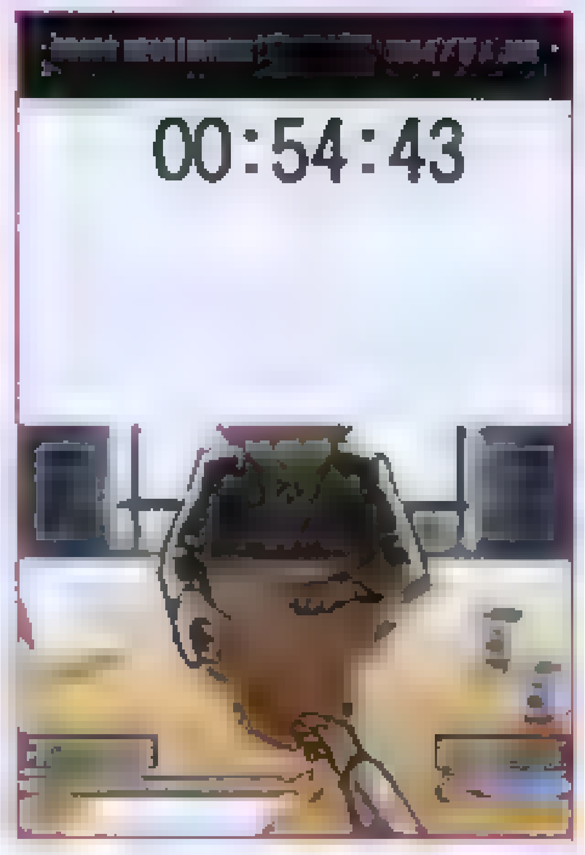
PC上风靡一时的游戏《主题公园》终于决定登陆NDS了！这个由著名制作人Peter Molyneux在DOS时代开创的游戏将以新的面貌出现在NDS上。在《主题公园》中，玩家的目标是以经营者的身分管理公园，将自己的公园创造成一个游戏里大家都喜爱的地方。《主题公园》强调的是公园的运营，以及对公园主题节目、店铺的管理，因此十分具有策略性。一些比较细微的环节如打扫公园等，如果被忽视的话，满是垃圾的公园将会被大家所鄙视。而《主题公园》在登陆NDS平台后，利用触摸屏的特点，玩家将更加直观地下达各种指令来进行管理。另外，利用任天堂的Wi-Fi网络联接，大家不仅可以进行通讯对战，还可以获得一些特别的道具。而为了体贴新玩家，游戏还加入了难易度的设定。

[文：雨滴]

NDS SLG ■日版 ■EA 预定2007年春









■从世界观到人物设定一眼就能看到永无大陆的影子

混沌迷雾

永无大陆登场次世代第一作！

作为公司第一款PS3游戏，Idea factory自然搬出了招牌"永无大陆"。本作的世界观设定延续了永无大陆的传统，故事发生在常年被烟雾笼罩的世界"亚迪斯"。在这个大陆上玩家将从游戏中各种族和平共处的国家"杰丁王国"、等级制度森严的殖民国家"布里特翁王国"、拥有独自文化的东方岛国"神威国"中选择其一，并以统一整个大陆为终极目标进行游戏。不知道能否见到系列里那些熟悉的角色呢？

同传统战略游戏类似采用回合制进行，游戏进行的方式分为两个部分，在"世界"中的内政部分玩家可以对现有的领土进行管理，依照各国不同的行动将会引发各种事件。若玩家在"世界"中选择侵略敌人领地的话就会在地图上展开"战斗"。在战斗模式中除了少数事件采用插画的形式表现，其余都由是即时3D画面，玩家在游戏中可以采用近战以及远距离攻击等各种各样的攻击手段，最后打倒所有敌军就能获得战斗的胜利。

[文：小白龙]

PS3 SLG ■日版 ■Idea factory 预定2007年2月


■真诚地期待《多面特工》的动作能够如图片上一样潇洒。

多面特工

让我告诉你什么叫"暴力渗透"！

潜入动作游戏固然引人入胜，但这一类型游戏的发展方向又路在何方呢？在业界名不见经传的新游戏公司Edge of Reality为玩家带来的这款次世代原创作品《多面特工》(Cipher Complex)给了我们一个全新的答案。制作公司Edge of Reality敏锐地察觉到过往那些大牌潜入动作游戏，如《潜龙谍影》、《分裂细胞》可能他们的主角还是太过温柔，克敌制胜的手段还不够刚猛，所以在《多面特工》中登场的男一号John Sullivan将是一个更加硬朗的狠角色。


▶很有味道的游戏概念画，颇有点现代忍者的感觉。

又是一位军人的故事

同许多大牌游戏一样，本作的主人公John Sullivan也是一名身手过人的超级军人，在面对过无数次诡计与背叛的洗礼后，Sullivan的心脏变得异常坚强和果断。20XX年，美国政府为了挖掉威胁自身安全的其他核势力，需要派精兵强将执行这种幕后任务，而John Sullivan就成为了最佳人选。为了打造《多面特工》这个全新品牌，制作公司请来了曾经为包括《纳尼亚传奇》在内的多部好莱坞热门大片担当编剧的著名制作人Mark Bristol为游戏设计剧情和人物。Bristol表示《多面特工》将挖掘隐藏在战争背后更深刻的本质。听起来似乎很玄，不过确实令人期待。

肾上腺素系统？

本作的核心系统被命名为肾上腺素系统。官方现在的解释就是，在游戏时画面上会有一个肾上腺素计量表，游戏赋予了主角庖丁解牛般的杀人技巧，只要发动杀人特技，肾上腺素计量表就会下降，在这个时间内可以无声无息地干掉场景中众多敌人，真正做到杀人于无形。所以掌握肾上腺素计量表的分配与变化就成为游戏的关键之一。这也是制作公司强调的关键词——"暴力渗透"的核心内容。必要的隐蔽是必不可少的，但一旦出手就要了敌人的小命，所以"狠"将是《多面特工》力求表现的一个方面。

从目前公布的截图画面来看，《多面特工》的表现还不错。据说游戏至今还未找到合适的发行商，游戏预定2007年才推出，所以现在只能等待进一步消息。


▲这种大开大合的动作让我情不自禁地想起了《忍者龙剑传》。

[文：ACE飞行员]

多机种 Cipher Complex ■美版 ■Edge of Reality 预定2007年发售

www.plumbook.cn

雨格子公馆

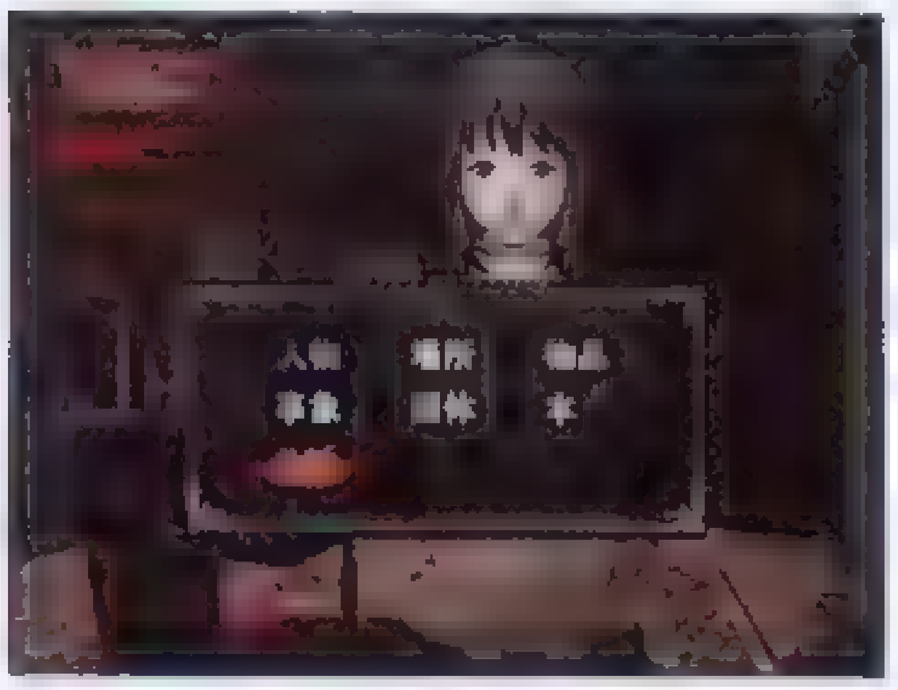
真相只有一个！

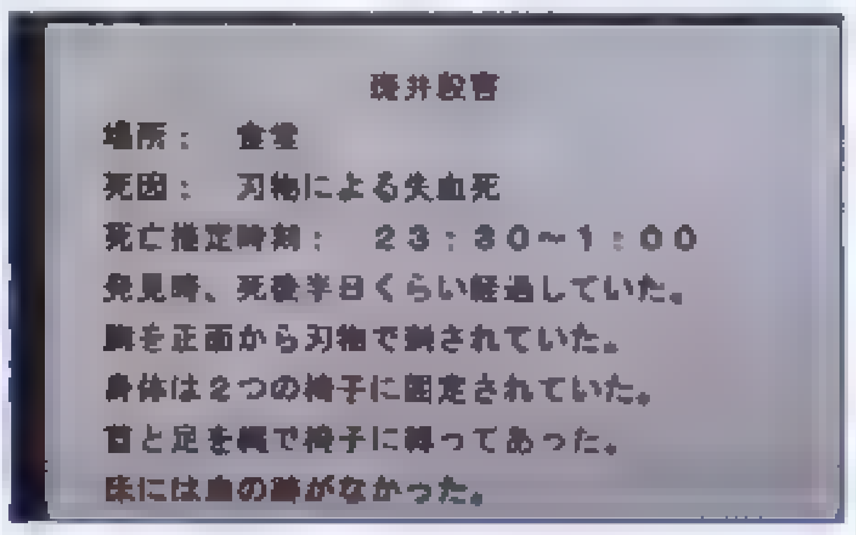


在一个暴风雨的夜晚，主人公一柳和误入一座洋馆避雨，却发现了一具男性尸体。正当他对此惊异之时，一个人从背后将他敲晕。醒来后的一柳和发现在洋馆中聚集了8名演员，他们都是被谜一样的话题脚本家“帽子屋”邀请而来的，而这些演员们错把一柳和误认为是最后一个被邀请而来的演员。于是，在这座被暴风雨围困的洋馆内，杀人事件在9个各怀心事的人中展开。

PS2 ■雨格子之馆
AVG ■日版 ■日本一Software
预定2006年冬

本作与其他同类型的游戏相比，强调的是“防止目标被杀”而非“找出犯人”。游戏流程分为“早晨”和“傍晚”两个部分。其中早晨玩家必须进行各种调查，找出当天凶手的目标。而在傍晚的时候阻止这个目标被害。游戏以最终玩家能够救出多少名演员作为评价标准。另外，好感度在本作也有十分重要的作用，好感低的话，角色们不仅不会理睬主角，甚至还会透露错误的情报给玩家。[文：雨滴]





▲如果目标不幸遇害的话，系统会提供一份完备的资料说明。

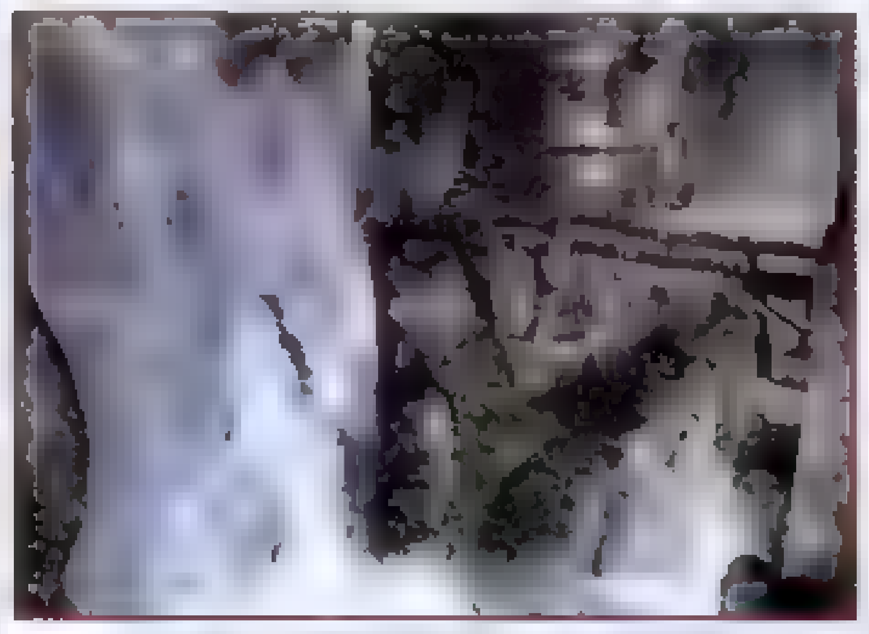
古墓丽影：周年纪念版

最原始的感动！

早在今年5月Eidos就宣布将推出《古墓丽影》第八代作品，当时被命名为《古墓丽影：十周年版》，而现在被正式命名为《古墓丽影：周年纪念版》。Eidos表示：“多年来，一直有很多玩家要求重新制作最初的《古墓丽影》故事，如今玩家的这个夙愿终于能在《古墓丽影：周年纪念版》中得以实现了。我们将利用现在的新技术重新讲述劳拉那段冒险经历，再次诠释各种关键所在，并保留原作的精髓。不但系列游戏的忠实玩家可以得到新的享受，新玩家也将被吸引到劳拉的世界中。”《古墓丽影：周年纪念版》采用了增强版的《古墓丽影：传奇》引擎开发，游戏将重新讲述劳拉最初的冒险故事，即那段寻找远古神器“Scion”的传奇经历，许多经典场景和机关将再次与玩家重逢，让我们期待着这一伟大时刻的到来吧。[文：ACE飞行员]



▲穿越这洞口，我们将重温初代最经典的场景，那条霸王龙正等着劳拉呢。



▲纵情的跳下深潭会给你带来动极般的愉悦。



▲许多场景都会给玩家似曾相识的感觉。

多机种 ■Tomb Raider: Anniversary
AVG ■美版 ■Eidos/Crystal Dynamics
预定2007年发售

失落的星球：极点危机

[illegible]

本作自公布之初至今已经将近一年，玩家们对这款科幻射击动作游戏也充满了期待，如今游戏发售的倒计时已经到来，很快我们就要拿到这款游戏了。下面就让我们来看看这游戏发售前的最终情报吧。



韦恩



▶比主角身体还要巨大的武器，不知道用起来是否灵活。



▲最多32人的线上乱斗一定会非常过瘾。

[文：多边形]

人物关系错综复杂

至目前为止，我们只知道主角韦恩在与雪贼的战斗中遭受重创而导致记忆丧失，他现在除了记得父亲的被害之外，其他任何事情都不记得了。而出现在他身边的人，他也难分敌友，无论是美丽的露卡，还是机灵的里克，甚至是死去的父亲盖尔，都因为韦恩记忆的丧失，而让他难以去判断各自的目的，这些人为什么要帮助自己？这次战争的意义在哪里？父亲为什么被害？这些谜题都等待着玩家自己到游戏中去解开。

武器选择多种多样

作为一款强调射击的动作游戏，各种武器枪械自然是在游戏中大放光彩，除了一般常见的机关枪、霰弹枪之外，威力巨大的火箭筒也会登场，而各种带有近未来色彩的假想武器也会让玩家大呼过瘾，而投掷型武器例如手雷也不会错过这次演出。除了常规武器之外，玩家还可以乘坐巨大的战斗机器人，用来对抗游戏中身形巨大的BOSS怪兽，而这些战斗机器人用的巨型武器主角也可以在战斗中使用，更显得战斗魄力十足。

多人对战乐趣倍增

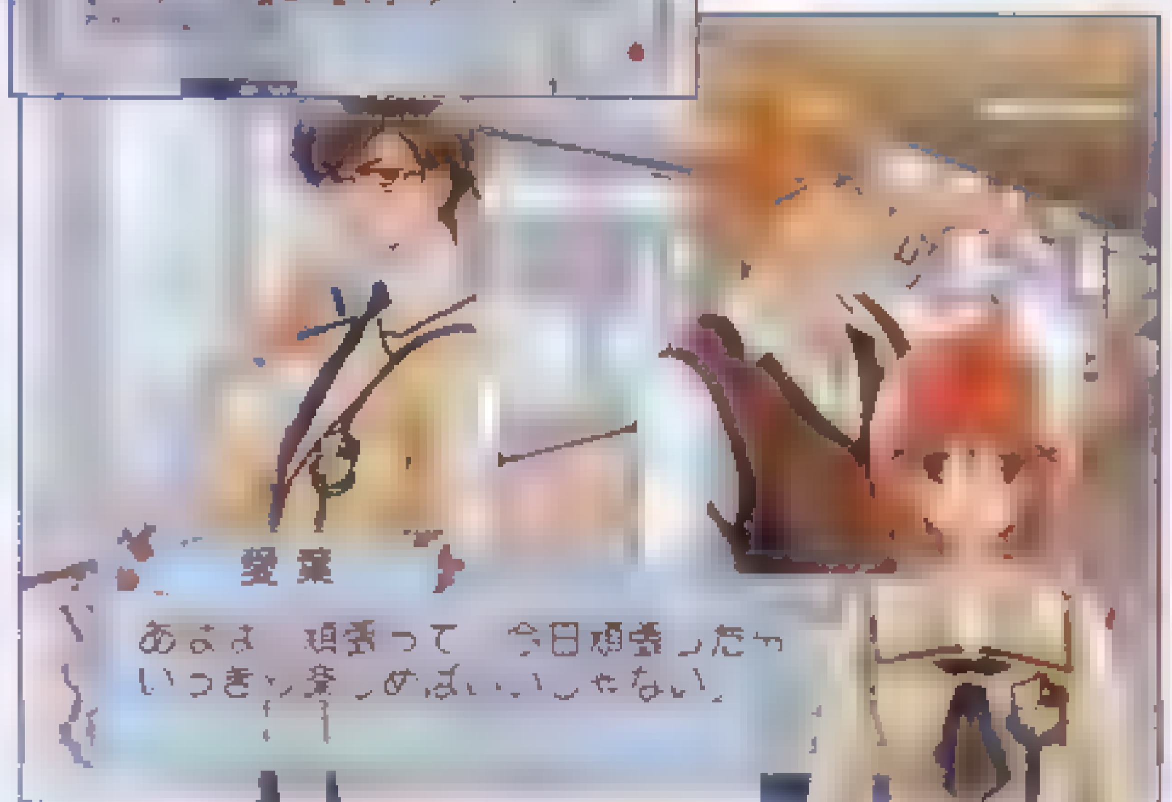
前段时间在Xbox LIVE曾放出过本游戏多人对战试玩版的下载，仅仅是这样一个试玩版也在LIVE对战排名榜上占据了第六的位置，由此可见玩家对这款游戏的关注。游戏本身支持多达32人的网络对战模式，而对战模式中又分为乱斗、合作等常见的对战方式，同时对战模式的画面将和单机模式保持同样的水准。

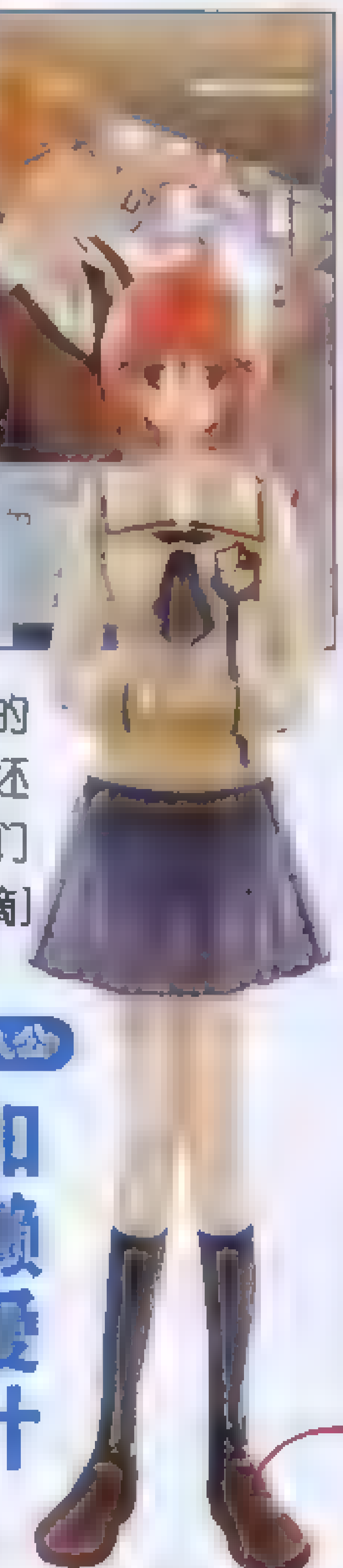
橘子甜心

用柔情打开他们的心扉



◀角色们的对白都十分具有个人特色。



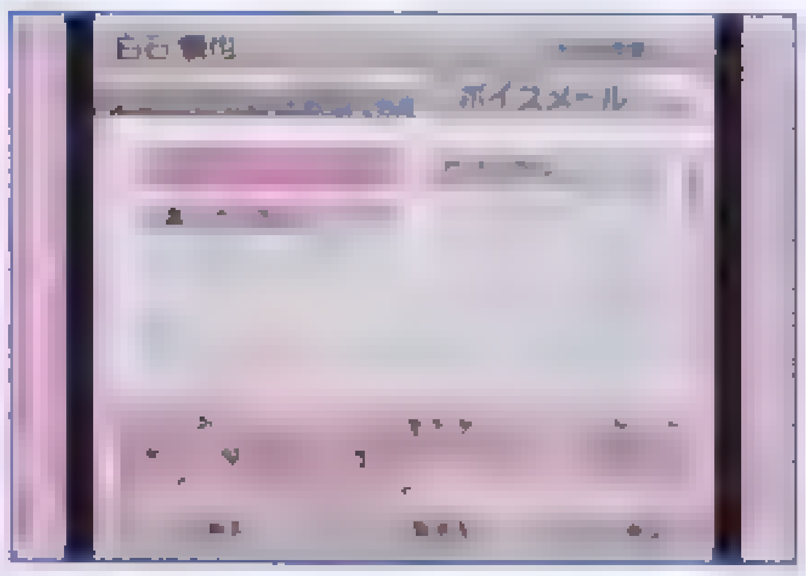


本作根据人气手机游戏所改编，通过在南青山高校学习的过程中，与学校里帅气的男生展开恋情。对于一款女性向恋爱来说，故事从来都不是最主要的因素，帅气的人物和大牌声优的加盟才是关系游戏是否畅销的重要部分。为此，Marvelous请来了擅长塑造纤细清新人物的新人きなこひろ为《橘子亲亲》作原画设定。而在配音方面，除了著名声优石田彰、樱井孝宏和诹访步顺一外，凭借《死神 BLEACH》一炮而红的森田成一以及近期十分活跃的福山润都将为游戏献声。

另外，作为一款移植作品，本作除了画面进行了优化以外，还再现了游戏每个章节开始的时候以男性的视点讲述情节发展的部分。而当章节结束时，玩家还可以通过回家接收Email判断他们每个人的好感度。 [文：雨滴]

PS2 AVG ■日版 ■Marvelous Interactive ■预定2007年春





▲男生们发送Email的多少可都取决于玩家的行动哦！

主人公 加濑爱叶

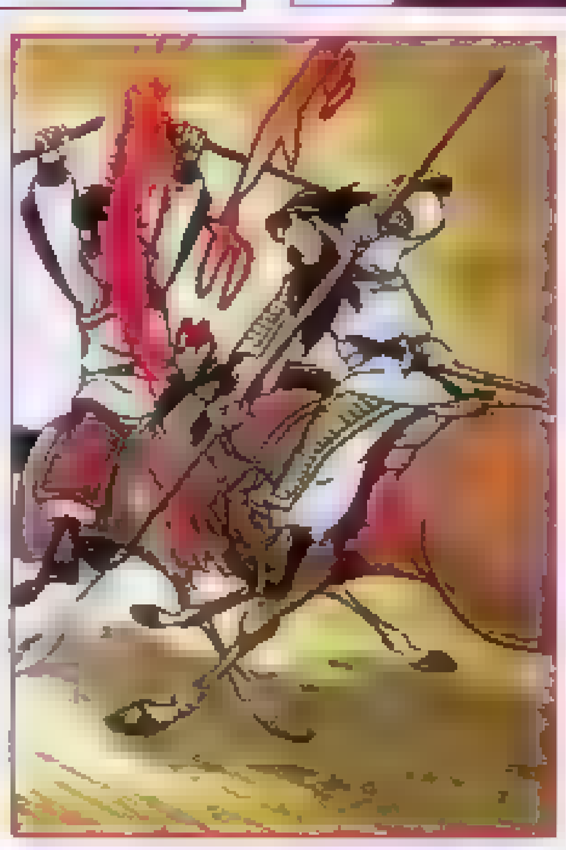
横山光辉 三国志DS～第一章 桃园结义～



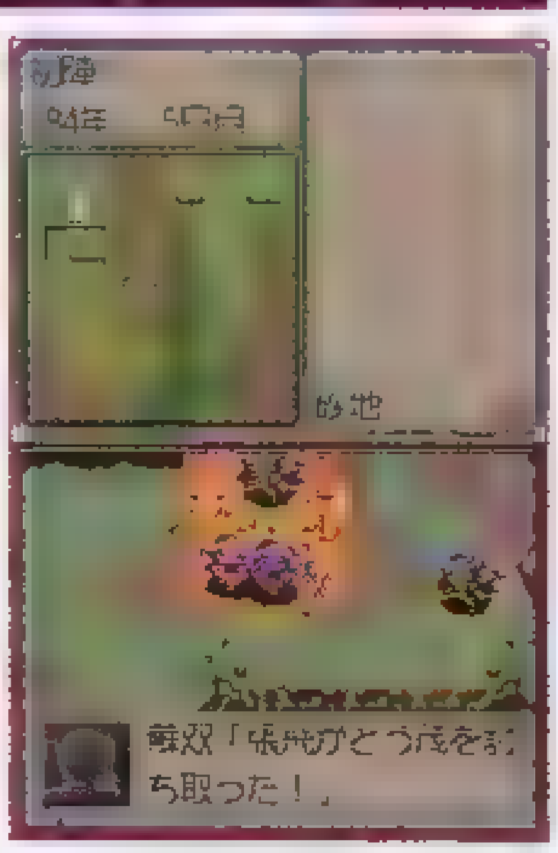


横山光辉所编绘的漫画《三国志》对日本人的影响，就仿佛罗贯中的《三国演义》对中国人的影响。因此，当ARC SYSTEM WORKS推行他的“Gamics”计划时，第一个想到的便是这部作品。所谓Gamics，即是将游戏“Game”与漫画“Comics”相结合的产物，让玩家同时能享受漫画与游戏的双重乐趣。作为这个计划的第一作，《横山光辉 三国志DS～第一章 桃园结义～》将节选《三国志》漫画的前10卷内容进行制作。

本作的游戏方式将采用“漫画阅读”、“游戏攻关”及“特典模式”三个部分。其中漫画阅读将以上屏显示漫画内容，下屏显示名词解释及年表的方式进行。而游戏攻关则类似普通的三国策略游戏，最后的特典模式则是一些关于三国人物的益智问答。



▲我们可以通过NDS来重温这部经典作品。



▲本作的“游戏模式”即是普通的SLG哦。[文：雨滴]

NDS SLG ■日版



■过场动画当然是完全收录的。

宿命传说2

时隔四年，经典再临！

正当PS2上的《宿命传说》复刻版大卖特卖之际，NBGI又放出了PSP版《宿命传说2》的最新消息。《宿命传说2》最早于2002年11月28日在PS2上登场，由于是本系列第一次在PS2上出现，该作创下了当时系列史上最高的销售记录。该作请来大名鼎鼎的仓木麻衣演唱主题歌，这也是系列史上名气最高的歌手。《宿命传说2》的故事紧接一代，讲述斯坦和鲁蒂之子凯伊路的冒险故事。游戏中有大量一代的角色出现，再加上故事一脉相承，令玩家无法抗拒。



声优 柚木凉香

女主人公 莉亚拉

PSP版的全新要素

1. 画面变为16：9。
2. 随时可以读档。
3. 游戏难度调整。
4. 斗技场追加新要素。
5. 发动秘奥义时的特写变化。
6. 修正BUG。



▲希望用“SP分与”出秘奥义的秘技不要取消！

注目点1 难度调整

本作的PS2版在系列中算是难度较高的一作，原因便在于引入了SP的设定，导致玩家无法连续进攻，也不能围攻敌人。另外游戏对命中值要求极高，在高难度下更是明显。本作将会根据玩家的意见，对这两点进行修正。

注目点2 特写变化

秘奥义是本作最吸引人的设定，发动时会出现漂亮的特写，本作的PSP版将会对此进行重绘。此外PS2版中有部分敌人发动秘奥义时没有特写，在PSP中会进行补完。[文：纱迦]

PSP RPG ■日版 ■NBGI ■2007年2月15日

www.plumbook.cn

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

最近发[illegible]

黄金珍藏 ×2 热血推荐 ×9

栏目主持
ACE飞行员

面对整页的“热血推荐”，黄金眼栏目迎来又一个盛世，欣欣向荣的场面令人感动。之前我个人对《蓝龙》的印象仅仅是一般化，通过几位[illegible]实，完善而又富有创新的系统成为《蓝龙》征服玩家的最大亮点。可能近期大作太多，或许玩家会将《超级机器人大战XO》忽略，没想到游戏在LIVE对战上有特别精彩的表现，可以说是系列发展的新方向，所以喜欢[illegible]款作品。不仅如此，现世代的主机表[illegible]。

蓝龙



黄金珍藏

画面 音效 系统 总分 29

购买X360的一大理由！

[illegible]

画面干净、清晰，不愧是次世代RPG。但和精妙的游戏系统比起来，视觉上带来的冲击简直微不足道。**无论是遇敌、战斗还是成长，游戏的系统都几乎让人挑不出什么毛病。**只要你一玩到这个游戏，就会有一种一直玩到通关的冲动。满世界调查的设定比较累，但也使得冒险的成就感更加强。

[illegible]

动人的故事、悠扬的音乐、清爽的画面、流畅的战斗和优秀的成长系统，再加上鸟山明大师的人设，这一切构成了一款重量级的次世代RPG，整体感觉颇有《FF》结合《DQ》的意味。大地图上新颖的锁敌和防护盾战斗方式非常有趣，让行程变得趣味盎然。**这是一款真正适合全年龄的RPG。**

晴天

作为X360上最有分量的RPG，游戏画面在光影的表现上相当出色，让这场壮阔的冒险一开始就给人极大的震撼。**游戏最有意思的就是将“翻箱倒柜”的传统理念发挥到了极至，**几乎存在于游戏空间中的所有物体都是玩家可以调查的目标，有收集癖的玩家一定能在其中获得最大的满足。

■DVD-ROM■Microsoft■BLUE DRAGON■RPG■2006年12月7日■1人■无对应周边■硬盘记忆

宿命传说



黄金珍藏

画面 音效 系统 总分 27

9年的沉寂，一切尽在不言中。

[illegible]

可以说即使玩过PS版也可以将这个游戏当成是一个全新的游戏来玩，画面、**系统翻天覆地的变化让游戏充满了魅力。CC、空中连击等系统让战斗更加爽快，而料理等系统的体贴化也让游戏非常流畅。**隐藏要素非常丰富，而且很多都是具有挑战性的东西，这也大大增加了多周目的可玩性。

[illegible]

本次重制版的丰富程度绝对能让新老玩家都充分体会到厂商的诚意。除了那首经典的主题歌之外，游戏无论是在画面还是战斗都在原有版本上做出了大幅度进化，再加上主线情节中超豪华声优阵容的全程语音演出也让游戏的投入感大增，老玩家甚至可以将其当作一款全新的游戏来体验。

D·S

怀念！当那经典的主题曲伴随着开场动画再一次出现在人们眼前时，从心底油然而生的感动大概是所有人购买此游戏的动力。虽然游戏的基本流程大体上都是复刻自前作，但系统设置更加完善贴心，画面的表现力亦不可同日而语。**如果你曾在PS时代错过了这部作品，那么请不要在今天再次留下遗憾。**

■DVD-ROM■NBGI■Tales of Destiny■RPG■2006年11月30日■1~4人■无对PS2专用手柄分插器■65KB

J联盟 胜利十一人10 欧洲联赛06-07



热血推荐

画面 音效 系统 总分 26

完全可以当成《WE10进化版》来玩！

多边形

本作可以说是PS2上目前为止最强的“《WE》系列”作品，总共153支球队的阵容也是空前强大。游戏基本完全再现了烽火硝烟的欧洲战场，独特的欧洲联赛模式令玩家可以全心投入，数量众多的隐藏队伍与隐藏球星更是让人欲罢不能。核心系统没有做太大的调整，但是在球员动作上略有增加。

D·S

如果你因循守旧地认为本作只是一款“骗钱版”，那就大错特错了。游戏上手后，你会发现球员们多出了许多更加真实的肢体动作：前锋的上身虚晃动作更加真实、后卫们开始频频采用大脚倒钩解围、而守门员出击救险后顺势翻滚的动作实在帅呆了！此外，**新模式“世界之旅”也同样是一个新增亮点。**

Gouki

无视J联赛，你会发现本作完全可以看成是《WE10》的进化版，和《PES6》一样，不仅修正了前作的许多不足之处，游戏的资料也是新赛季的。最可喜的变化是大师联赛的赛制更加贴近真实的欧洲赛场，赛制不仅更加完善，也更加充实。新的世界巡回模式能够遇到许多著名的俱乐部，非常有趣。

■DVD-ROM■Konami■Jリーグウイニングイレブン10+欧州リーグ06-07■SPG■2006年11月22日■1~8人■无对应周边

彩虹六号 维加斯



热血推荐

画面 音效 系统 总分 26

Breach and Clear

ACE飞行员

面对满口脏话的恐怖分子，面对有史以来最奢华的场景，在这种巨大反差下的激烈战斗实在令人亢奋。某些场景的设计上令人拍案叫绝，**特别是但丁大剧院内的顶级装潢，简直就是视觉的最高享受。**简化的操作和系统让玩家能够打出行云流水般的清扫战。与真人无异的动作也是如今游戏界的最高水准。

多边形

综合了第一视角与越肩视角两种风格的FPS游戏，这令游戏的临场感与刺激感合理并存。游戏画面绝对一流，在如此华丽的场景内作战真是一种享受。专业的动作捕捉令游戏真实感大增。**稍显遗憾的是在战术安排上有些简陋，另外队友的AI上也缺乏主动性，相比之下敌人就显得狡猾多了。**

Gouki

这是一部比好莱坞动作电影更精彩的大戏。从某个角度来说，没有什么能比在奢华的拉斯维加斯大肆破坏，惩治坏蛋更过瘾的事情了，你的任务就是率领小队扫荡恐怖分子，营救关键人物。FPS与第三人称视点的完美结合让你在游戏过程中充满乐趣，制作组对环境一丝不苟的刻画也让人心生敬意。

■DVD-ROM■Ubisoft■Rainbow Six: Vegas■FPS■2006年11月20日■1~16■对应Xbox LIVE■硬盘记忆

CAPCOM经典合集2/CAPCOM CLASSICS COLLECTION VOLUME2, CAPCOM, PS2 评分

[illegible] PORTABLE [illegible] 评分

超级机器人大战XO



画面
音效
系统

总分 25

网络对战赋予游戏最高感觉!

纱迦

虽为NGC版的复刻，但游戏的进化是全方面的。画面、音乐、剧情全部都有大幅提高，并增加了新的机体、角色、关卡和合体攻击。更令人惊喜的是新增的网络对战模式《超级机器人对战》。**引入网络对战虽是系列首次，但已经比较完善，玩法与正篇也大相径庭，并有收集要素，令人百玩不厌。**

十六夜

画面上的进步相当大，机体的3D造型比NGC版精细了很多，追加的2D人物特写也非常漂亮。游戏的本篇增加了大量新要素，**本来NGC版的分量就已经非常充足，这下更是丰富得有些可怕了。**本作新增的网络对战模式也相当有趣。不过游戏的隐藏要素依然不多，较长的通关流程也令人生畏。

D・S

借助X360的强大机能，本作在战斗画面时3D机体的造型及动作表现均异常真实，可说是系列史上之最。不过，由于地图画面依然保持着NGC版的原貌（确切地说是SFC时代的简朴风格），**导致从2D战场上进入3D战斗后给人带来的落差感极其巨大**……此外，网络对战模式则是另一个极具趣味的元素。

■DVD-ROM■Banpresto■スーパーロボット大战XO■S・RPG■2006年11月30日■1人■无对应周边■硬盘记忆

手舞足蹈 瓦里奥制造



画面
音效
系统

总分 25

原来真的要手舞足蹈啊!

多边形

本作可以说是Wii的必备游戏，你绝对想不到Wii的遥控器手柄到底能被游戏折腾出多少种玩法来。充满恶搞风格的小游戏令人捧腹，5秒钟的反应力考验着玩家大脑与小脑的合作熟练度，**"手舞足蹈"的情况还真是在游戏中会出现，无论是看的人还是玩的人都能体会到游戏中的乐趣。**

胜负师

从NGC版的不成功来看，这位迷你游戏集合的先驱更贴近掌机的便携特质，不适合于传统主机。**不过对于有着异质操作的Wii来说，这样的作品又恰似为其而生！**不得不佩服制作人员的想像力，把手柄颠来倒去的各种握法是系统的精髓所在。有了轻松搞怪的快乐气氛，又何必太在意画面呢？

Gouki

一本正经的恶搞和随处可见的爆笑小细节让人根本没办法拒绝它，只要在旁边看上5分钟，哪怕就是你那个从来不沾游戏的朋友也会跃跃欲试。你固有的游戏经验可能根本就用不上，Wii的遥控器手柄有多少种玩法？**它会给你答案。这绝对是一款与朋友聚会时的好游戏，如果一个人玩就太没意思了。**

■DVD-ROM■Nintendo■おどる メイド イン ワリオ■ACT■2006年12月9日■1～12人■无对应周边■自带记忆功能

如龙2



画面
音效
系统

总分 25

游戏内容比前作翻一倍

玛娜

相比前作许多方面的改进让人欣喜，读盘变得更加流畅，前作受到好评的戏剧演出效果得以加强，故事流程因难度不高而显得更加流畅，丰富的要素也让游戏性大大加强。各种小细节都体现出了游戏制作的认真。本作的打击感相当不凡，使战斗爽快度提升了数个等级，**但视角等小问题依然存在。**

十六夜

作为剧情派游戏，本作再次为我们讲述了背负宿命的桐生一马拯救东城会的故事。**游戏中高潮迭起，玩过前作的玩家一定会被游戏中讲述的种种真相惊呆。**战斗方面与前作手感相同，新增加的大量必杀以及协力攻击绝对能让每一个人热血沸腾。**此外本作不仅地图扩大了一倍，实际游戏内容更是成倍增长。**

Gouki

战斗部分依然保持了前作"又准又狠"的硬朗风格，毕竟不是每个游戏都能让你有一种"把敌人打个半死"的痛快感，而且在这个基础上又增加了必杀技，看着一分钟前还在街头欺负老伯伯的小混混倒在地上痛呼，心想是不是下手重了点儿？作为黑帮火拼的必要元素，**枪战部分制作得实在太马虎了。**

■DVD-ROM■SEGA■龙が如く2■A・AVG■2006年12月7日■1人■无对应周边■208KB

召唤之夜4



画面
音效
系统

总分 25

集系列大成的震撼之作。

晴天

本作在细节上的改变绝对是以往作品所无法比拟的，除了强调收集和合成的召唤兽系统外，无论是战斗还是迷你游戏的难度上都有明显的提升。系列一贯的魅力值系统依然存在，它不但影响同伴的加入而且对"Brave Clear"的战斗评价也有影响，强烈推荐给喜欢战棋类游戏的玩家。

玛娜

本作的敌人相当聪明，围攻偷袭个个擅长，稍不谨慎走错一步就可能出现麻烦，战斗结束统一结算经验值虽然较公平，但是战斗中不能升级也使难度有所提高。**系统比前作完善了许多，料理、召唤兽收集以及迷你游戏让人玩的欲罢不能，**不过每次重新开始迷你游戏还要退出重进的设定很不体贴。

小白龙

新增加的几个迷你游戏难度不低，但非常有趣，光是迷你游戏、料理收集、召唤兽的收集上就能让人花去大量时间研究并乐此不彼。战斗中的宝箱老虎机的设定也比较新颖，充分起到了调节战场气氛的作用，**音乐以及人设方面延续了系列一贯的高素质。**创新是系列日后要注意的问题。

■DVD-ROM■Banpresto■サモンナイト4■S・RPG■2006年11月30日■1人■无对应周边■118KB

潜龙谍影 掌上行动



画面
音效
系统

总分 25

正确的游戏出现在错误的平台上。

多边形

游戏的画面几乎可以与PS2版相媲美，音乐更是保持了系列一贯的风格，虽然操作上因为键位的原因而做了些许调整，系列老玩家需要适应一段时间，但基本上还是保持了原有的手感，而采用了数字漫画风格的剧情动画更显一种另类的气势。任务制的游戏系统更加适合掌机的游戏方式。

玛娜

总体说来本作是一款让人欣喜的游戏，剧情的漫画风格和实际游戏相结合效果相当不凡，本作最大特点就在于组建自己的军队，道具槽只有4格；饥饿度上升速度加快；不同士兵拥有不同的能力，种种限制让团队合作变成了一种必然。**另外，众多可以招募的士兵对于收集狂人来说绝对是种折磨。**

Gouki

当再次听到大卫・海特（Snake）的声音时候，自己着实激动了一下，Konami将《MGS3》的引擎尽可能完美地向下移植到了PSP上，让我们了解到了"大首领"又一段未诵传奇。尽管事先对游戏的操作部分有所准备，但依然很难适应。**大拇指肿痛，眼睛酸痛，心更刺痛。**

■UMD■Konami■Metal Gear Solid Portable Ops■ACT■2006年12月5日■1人■对应专用GPS设备■192KB

转生学园 月光录/转生学园 月光录/Asmik Ace Entertainment/S・RPG/PS2 评分 23

[illegible]/SFC 评分 [illegible]

雷曼 疯兔危机



画面 音效 系统 总分 24

(WARNING！兔出没注目！)

D・S

70多个小游戏充满了创意、幽默与恶搞，**不过由于需要长时间挥动“双截棍”，故游戏时间不宜过长。**比起之前的系列作品，本作拥有更高的自由度。在游戏设置的十余个世界里，玩家可以自由地在里面探索，并驯服大蜘蛛、鹰、鲨鱼等怪物作为自己的坐骑，从而进入之前无法到达的新地区。

多边形

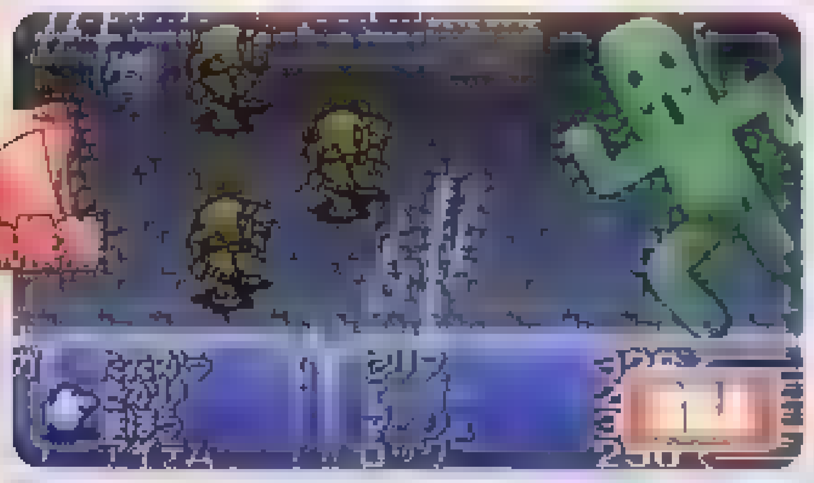
拿到游戏之前还以为是动作过关类型的，没想到也是这种“小游戏大集合”类型的作品。**超过70个关卡需要充分发挥自己的想像力，**又丑又贱的兔子让人看了就想一掌拍扁，对于Wii的手柄也算是运用到了极点。惟一需要注意的问题就是有可能太过投入而造成手臂的疲劳损伤，需注意调整游戏时间。

Ace 飞行员

兔子仿佛都受了核辐射，不但面部畸形而且智商还有问题，所以玩家面对的是一群精神有问题的家伙，这给游戏带来许多奇怪而又讽刺的幽默感。各种恶搞至极的小游戏加上Wii独特的操作会让你彻底感受到“贱”的妙处。**游戏之间穿插的“兔子短剧”同样“贱”到了家，一定会令你有杀了它们的冲动。**

■DVD-ROM■Ubisoft■Rayman Raving Rabbids■ACT■2006年11月14日■1~4人■无对应周边■自带记忆功能

最终幻想VI ADVANCE



画面 音效 系统 总分 24

(网或许多年之前，我们就见证了游戏剧本的极至)

[illegible]

GBA嘈杂的音质实在不足以表现本作优秀的音乐，进入战斗画面有时还会产生拖慢，在照例加入隐藏迷宫和BOSS的同时本作也对SFC版中的一些良性BUG进行了修正，让偷懒的乐趣有所降低。虽然本作有种种不足，但是“《FF》系列”中数一数二的剧本完全值得让人重温这个游戏。

纱迦

游戏理所当然地增加了一些新要素，包括隐藏迷宫和怪物图鉴等等。**画面和SFC版相比没有太大差别，**但音乐方面虽然经过了一定程度的修改，但不知为何相比原版还是稍显差些。不过游戏中能够显示大量汉字这一点倒确实是方便了许多玩家，也满足了许多掌机FF玩家的心愿吧。

邪魔天使

玩这个游戏更多的是因为怀旧，当然，作为系列GBA复刻版不可缺少的新要素也还是有很多的。游戏增加一些新的魔石，而隐藏迷宫也是冒险的新去处。游戏的音乐和系统即使现在来看也是经典，耐玩的游戏性不会随着时间的推移而消失。但游戏的音效和画面质量比以前稍逊一些。

■卡片■Square Enix■Final Fantasy VI ADVANCE■RPG■2006年11月30日■1人■无对应周边■自带记忆功能

机动战士高达 SEED DESTINY 联合对扎夫特II PLUS



画面 音效 系统 总分 23

(命运的种子再度爆发。)

邪魔天使

在前作成功的基础上进行了厚道的追加。无论是剧情模式还是多线路的街机模式，都能够让玩家玩得尽兴。而战斗方面则提升了整体的战斗速度，虽然加入了新的强力机体，但是平衡性方面依然保留了前作的设定，而几部隐藏机体能力差别不是太大，但能追加观星者已经很用心了。

十六夜

游戏的素质比起前作来说更为出色，PS2版的各种新追加的模式都十分耐玩，特别是游戏中仿照动画原作所制作的3D动画更是使玩家热血沸腾。机体的动作比前作更夸张更帅气，而在一些小动作方面也做得很到位。**游戏的激烈、速度感超强、空间感十足，实在不失为一部经典佳作。**

D・S

游戏在前作的基础上的大幅度的强化，可使用机体达近百台，人物有40多名，可以说是所有高达动作游戏之最。新增加的PLUS又让玩家体会到了原作的气氛，而且更难得的是，**PLUS后期还可以达成与原作不同的故事情节，这也是许多对原作后期仓促的剧情不满的玩家所最感兴趣的。**

■DVD-ROM■NBGI■机动战士 GUNDAM SEED DESTINY 连合 VS. Z.A.F.T. II PLUS■ACT■2006年12月7日■1~2人■无对应周边

赤钢铁



画面 音效 系统 总分 23

(挥剑开枪都需要身体力行。)

多边形

其实本作如果放在其他平台上，充其量是一个二流的FPS游戏，但是加上了Wii那独特的操作之后，整个游戏都随之焕然一新。初期可能会有些不太适应，但是习惯了操作方式后便能体会到游戏的乐趣，只是玩久了可能会有些累。游戏画面虽然有些落后，但是独特的音效弥补了一些临场感的不足。

ACE 飞行员

全新的操作方式令一款原本普通的FPS游戏绽放出强大的吸引力。熟悉FPS游戏的玩家能很快适应Wii手柄的独特操作，在边玩边熟悉的过程中玩家能不断获得新鲜感。由于手柄响应不是那么灵敏，有时会给你带来不爽的感觉，**看起来最酷的剑道格斗也只是个花架子，实际玩起来根本就没有那种感觉。**

Gouki

尽管存在许多小问题，例如刀剑战，但游戏最可贵的地方在于用一种全新的方式诠释了家用主机上的FPS，在初上手时你也许会因为不适应操作而有些抓狂，但熟悉操作之后给你带来的投入感是绝对用手柄无法体验的。**如果大家能够保持站立姿势一直玩，临场感会更强一些，有种玩街机的感觉。**

■DVD-ROM■Ubisoft■Red Steel■FPS■2006年11月19日■1人■无对应周边■自带记忆功能

SD高达 极速铁锤



画面 音效 系统 总分 22

(快使用流星锤，一锤一个，哼哼哈兮！)

[illegible]

虽然这是一款高达的游戏，但玩法却是野蛮地采用流星锤砸敌人，这种恶搞的作风实在非常独特！本作的主角是阿姆罗的老爸，实在没想到他父亲居然是如此剽悍的人物。**利用Wii的手柄可以完美的模拟出“砸人”的一切行为，甚至包括用力过大的疲惫感，不过正因为是这样，游戏才更加有代入感。**

[illegible]

游戏的玩法就是挥舞流星锤乱敲，**本以为这样玩会相当单调，没想到意外地好玩。**根据玩家挥动的力度不同，流星锤的威力也将发生相应变化。打死敌人或是破坏障碍物后，还可以获得大量装备进行强化。游戏有大量隐藏要素，每个地图中都有可能隐藏着通关必须的零件。不知道高达的人也能拿来放松。

[illegible]

作为Wii上的第一款高达游戏，**本作实际战斗起来的感觉更有点像“真三国无双式”的大乱斗，**利用手中功能各异的铁锤并配合Wii的手柄就能体验到有别于同系列其他作品的杀敌快感，但游戏实际操作的灵活度和打击感并不理想，再加上摆动手柄过于频繁很容易就让人有力不从心的感觉。

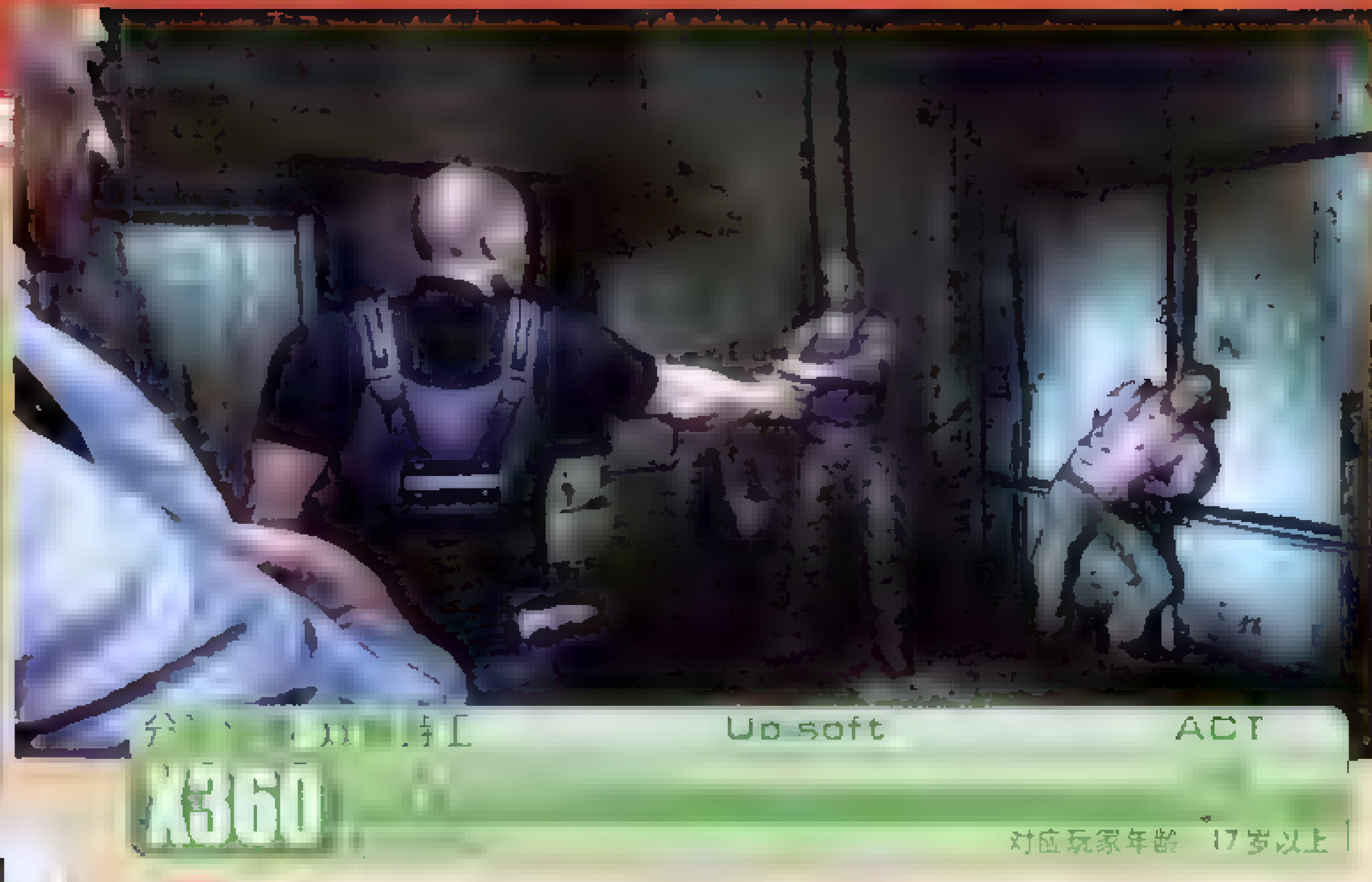
■DVD-ROM■NBGI■SDガンダム スカッドハンマーズ■ACT■2006年12月2日■1人■无对应周边■自带记忆功能

捉猴啦！比波猴赛车/サルゲッチュ ピポサルレーサー/SCEJ/RAC/PSP 评分 19

Ubisoft Shanghai

分裂细胞 双重特工

REVIEW BY 多边形 游戏时间 20小时以上



黄金眼评分 27 满分30

这是一款足以证明中国人游戏开发实力的顶级次世代作品!

我们很多朋友对"Made in China"特别敏感,似乎对很多"中国造"的东西要表示怀疑和惊诧,并且还要反复强调"中国造,不等于中国能造。"不过在谈到这个话题之前,我们还是来谈谈游戏本身,来看看这个充满神奇色彩的游戏。

需要改变的游戏

《分裂细胞》(以下简称《SC》)这个系列,从2002年诞生之时起,可以说是一个起点相当高、系统相当完善的潜入型动作游戏,虽说它不免与"《潜龙谍影》系列"(以下简称《MGS》)扯上一些不明不白的关系,但是在育碧开发人员不懈的努力下,这个系列与《MGS》还是走上了大相径庭的发展道路。《MGS》讲究的是细致入微的系统和一脉相承的剧情,而《SC》则是用轻松简单的操作与精致华丽的画面来吸引玩家,这与开发小组对自身作品的定位是分不开的。

《分裂细胞 双重特工》(以下简称《SC4》)作为系列的第四部作品,特别是作为系列在次世代主机上的第一款作品,从某种意义上来说,这应该是具有里程碑意义的一作。这个系列在前三作中,将一代就奠定的基础游戏系统已经发展到一个极致的地步,各方面细节都趋于完美,无论是画面还是操作在旧的平台上都已经难有突破。这《SC4》原本应该是利用次世代平台的强大机能,除了在画面上更上一层楼之外,还应该在游戏系统上做一些比较大的调整和进化,让整个系列有一个质的变化。不过很可惜,游戏并没有作出任何深层次的改动,除了画面的进步让人眼前一亮之外(这也多亏了X360平台的强大机能),其他各方面的进步乏善可陈,它仅仅是一个"做得非常好的续作",并不是一个"进化的续作"。

但这并不意味这游戏一无是处,相反游戏在"面向LU"的方向上走得更坚定更执着,保持了系列一贯的风格。

首先从画面来说,画质上的进步就不必赘言,最重要的意义在于,由于机能的提升,关卡设计师大胆地在游戏中加入了大量的令人印象深刻的白天关卡(如油轮以及金沙萨关卡),这使得整个游戏给玩家留下的"在黑暗中前进"的印象大为改观,整个游戏场景变得华丽无比,游戏难度也随之增加,关卡给玩家的挑战也就更大了,这对玩家来说无疑是非常令人兴奋的。

其次从操作上来说,再次进一步地尽可能地简化了游戏操作,在《SC4》中无论你是撬锁、开门、捡东西还是挟持敌人,只要游戏画面中出现操作的提示,那么就请你毫不犹豫地按下A键,山姆大叔就会按照你的命令做出你想做的动作。在这一点上,相比起《MGS》那动辄就要几个按键组合来,真的是平易近人太多了,这令游戏入门的门槛降低不少。

另外这个系列一直以来争议比较大的在于剧情方面。按理来说,冠以"汤姆·克兰西"名号的《SC》在剧情上原本不应该是弱项,但是在游戏制作上不如写小说那样洒脱和随心所欲,小说这东西是写得越久就越深厚,游戏做久了却是要赔钱的,所以游戏开发小组不可能把大部分精力放在对游戏剧情的精雕细琢上。而欧美厂商一般都奉行"多平台、短平快"的游戏研发策略,《MGS》从98年的第一作到预定在07年发售的第四作,前后跨越了接近十个年头,而《SC》则用四个年头就走完了《MGS》所有的路。再加上开发成本与盈利方面的考虑,如《MGS》那电影般华丽的过场CG动画在《SC》中都被"经济实惠"的即时演算画面所代替,给玩家在视觉上的冲击力就远不如前者那么印象深刻。

不过,剧情的争议在于:支持者认为,这样有意弱化剧情的设定,是为了降低新玩家进入游戏的门槛,你不需要去了解山姆的来龙去脉,每一次的作品都可以给你新的认识,相反《MGS》由于历代之间剧情环环相扣伏笔甚多,以至于新玩家很难快速地融入到这个游戏的世界观中,你很难想象一个从来没有关注过这个系列的玩家在买到《MGS4》之后可以立刻理顺斯内克妆贝尔左轮山猫之间的关系,相反在《SC4》中你只需要知道CIA特工山姆·费舍尔又一次在执行他的任务就OK了。而反对者则认为,剧情是一个游戏的精髓所在,一个游戏之所以能够吸引人,正是因为引人入胜的情节描写和栩栩如生的人物描写,一个惊心动魄的剧情加上一个有血有肉的主角,这是一个潜入型动作游戏不可或缺的部分,而弱化了剧情的《SC》,每一代都是让玩家在重复执行一些没有任何目的性的任务罢了,时间长了就会腻味,没有任何可持续性的吸引力。

而在游戏发售之前,曾大力宣传的"信任度"系统,在实际游戏中的表现却有如调味佐料一般,无法对游戏做出任何实质上的改变。在那些设置了"信任度"的任务中,并非如宣传中所宣称的"完成与否将影响游戏进程",游戏中大部分任务都是必须完成的,玩家可选择的余地不大。并且游戏中需要做出关键选择的地方只有三个,无论这三个选择如何,游戏最终的结局都是山姆逃亡,我们甚至可以大胆地预观《SC5》的剧情将是"山姆历经千辛万苦终于澄清了自己卧底的事实并再次成为拯救世界的大英雄"。

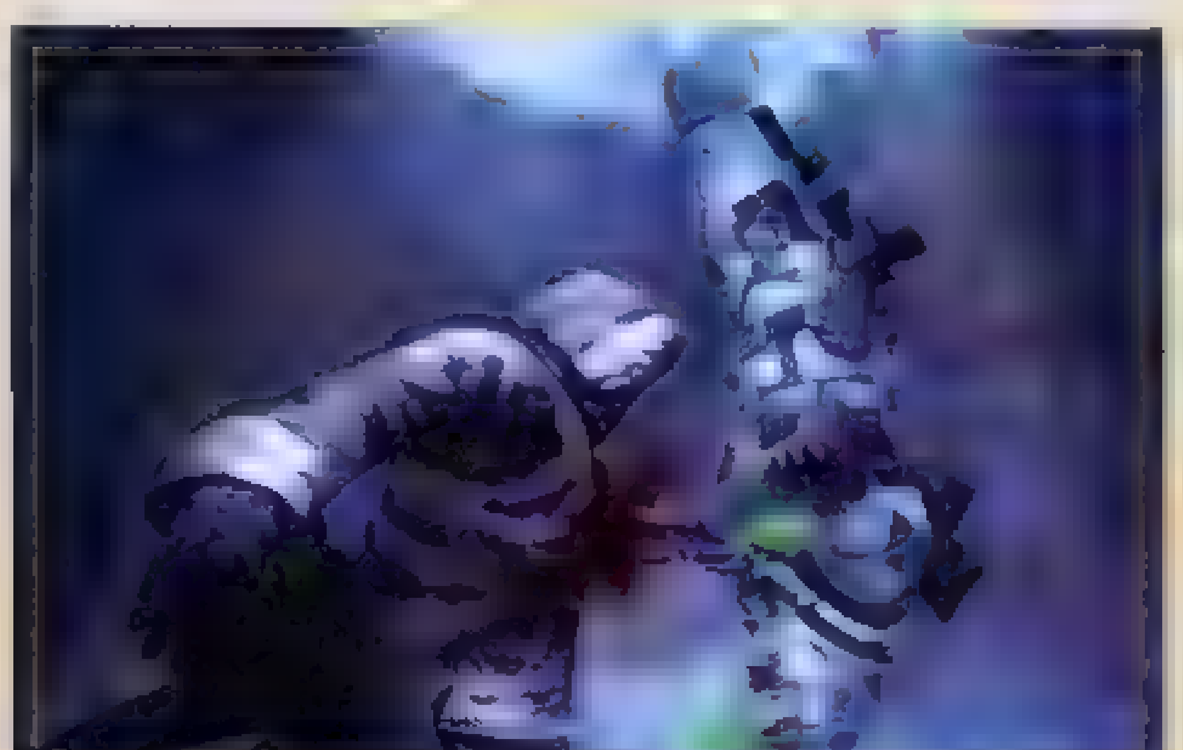
需要改变的观念

谈完了游戏,我们再来谈谈本文开头的那个话题。

在UCG总167期(2006年12月C)杂志中,一篇《次世代,中国造》的特稿引起了网上的一些争议,支持者以如此高素质的游戏出自中国人之手而欢欣鼓舞,反对者以"中国人不过是廉价劳动力"为由而妄自菲薄。诚然,世界上又不少标注着"Made in China"的产品,虽是出自国人之手,但是国人在这些产品中灌注的只是劳动而不是技术,次世代游戏亦是如此,中国人用自己勤劳的双手和大脑在为海外游戏公司创造着财富。

然而,对于《SC4》来说,如果没有"开发组中百分之七十以上的中国人",只凭几个技术支援的老外能做出来?同样反过来考虑,如果这些中国员工不是在上海育碧这样一个环境下,不是在这十年来开发电视游戏所积累下来的经验,怎可能做出如此高质量的游戏?

国内的游戏环境比较特殊,被盗版惯坏的玩家在游戏上的品味与日本欧美平起平坐,而"大环境"的恶劣又使得国内电视游戏开发人才屈指可数,玩家好高骛远,厂商急功近利,最终的结果相信并不是大家所企盼的。对于这篇报道而言,正如我在前言里说的那样"我不希望中国人的功劳被埋没",即使我们现在无法提出精良的创意,但至少我们拥有扎实的制作功底,任何质的飞跃都来自于量的积累。这样的报道,为中国游戏人打气,我觉得无可厚非。







戦国無双2 Empires

SENGOKU MUSOU
エンパイアーズ

REVIEW BY 纱迦　游戏时间 25小时以上



战国无双2 帝国　Koei　ACT
PS2　日版

黄金眼评分 25 满分

没有三国战国亦可，没有猛将传帝国亦可，是无双就行！

往年的8月，正是光荣宣布“猛将传”的大好日子。正当我们在心中筹划着在《战国无双2 猛将传》中前田庆次要在何时何地砍杀多少人才能拿到5级武器时，突然听到光荣的严正声明：今年咱改出“帝国”了！此言一出，顿时引发一片哀嚎，因为在广大“无双众”心目中，标上数字的正传乃是嫡出，“猛将传”只是庶出，这“帝国”简直就是私生子。但没想到当游戏拿到手之后，我们才惊讶地发现：它给人带来的乐趣并不少。本作的首周销量接近10万套，果然日本玩家也是识货的。

从三国到战国

在介绍光荣的“《无双》系列”时，我很少使用前作、续作这样的词语，因为这个系列的关系实在是复杂。就拿《战国无双2 帝国》来说，它的前作究竟是《战国无双2》还是《真·三国无双4 帝国》呢？前者显然不是正确答案，但如果说是后者也不尽然。



“帝国系列”之前推出过两款作品，不过都是以《真·三国无双》为蓝本制作的。在这次的《战国无双2 帝国》发售之前，包括纱迦在内的很多人都没有去认真想过这个游戏该怎么去做。看起来光荣似乎只要把中国地图换成日本地图、把曹操司马懿们换成信长家康们就行了。但《战国无双2》和《真·三国无双4》的游戏系统截然不同，根据它们改编的两个《帝国》自然也是截然不同。本作不但较好地继承了《战国无双2》的系统，而且也很好地继承并发扬了《真·三国无双4 帝国》的系统，让玩惯之前任何一款作品的人都有很大的新鲜感。

文化度、石高、朝廷、贸易……这些在《信长的野望》中屡见不鲜的东西，是本作根据战国游戏的特点而新增的要素。它们不但很好地将本作和三国游戏区别开来，也使得本作更像一款SLG了。再加上游戏的舞台(日本战国)和演员(战国武将们)也不同，本作完全可以算是一个全新的游戏。而换成狭长的日本地图之后，游戏的玩法也发生了很大变化。现在回想一下年初的《真·三国无双4 帝国》，简直就像是上个世纪的游戏。

我们一直在进步

很多人指责光荣拿《无双》当摇钱树，拼命推出资料篇、廉价版和外传，对于这一点的确无法否认。但后来这种指责渐渐演变成骂光荣不思进取、固步自封，这就有些说不过去了。其实光荣是一个非常注重创新的公司，拿它的老本行历史SLG来说，每一代虽然都会推出“加强版”进行补完，但系列每一款作品都会与它的前作有极大不同。像“《三国志》系列”目前已经出到11代，只有7代和8代的游戏内容算是略有相似。

光荣此举虽然容易引发“新不如旧”的感叹，但是总能带给玩家新鲜感。其实只要把《战国无双2》和《真·三国无双4 帝国》融合起来，便已经足以成为一款全新的游戏，但光荣依然在游戏系统上进行了改进。照搬自《战国无双2》的系统相对于《真·三国无双4 帝国》来说自然是新的，这里就不多说了。而除了那些根据日本战国游戏的特点而增加的要素，本作在战斗方面还增加了阵形和连携无双的设定，并随机导入实时任务，还恢复了呼声极高的自创新武将系统。本作对沿袭于《真·三国无双4 帝国》的固有系统也做了很大调整，新增了很多体贴玩家的设定，收集要素也比过去更加丰富。

上面提到的这些创新和改进都算不上什么本质变化，但是这些变化都是正面的、积极的。它们使得游戏更加有趣，玩起来也更加轻松，这一点无疑是值得肯定的。

帝国何去何从

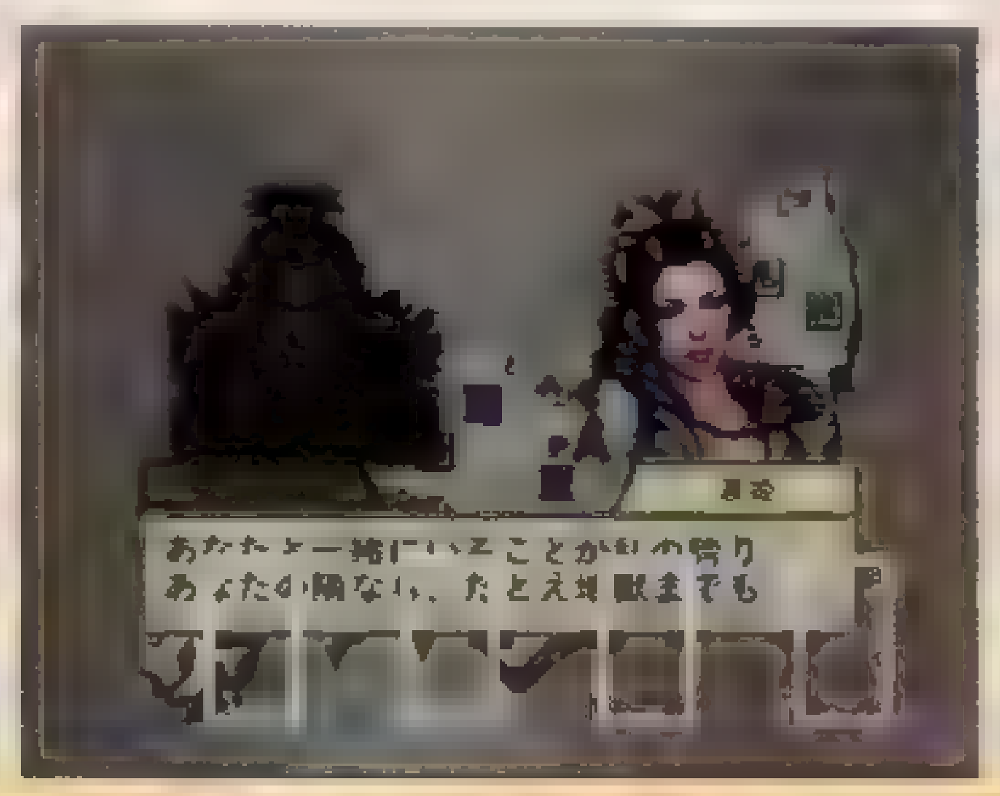
“《帝国》系列”出到现在，虽然游戏打着SLG+ACT的大旗，但骨子里还是一个动作游戏。不过随着游戏系统的不断进化，SLG部分的地位越来越重，现在几乎已经和ACT部分持平。这个系列如果继续这样发展下去究竟会进化成什么样子，是一个挺有意思的话题。

有人可能会问：还能进化吗？当然可以！从SLG玩家的眼光来看，能够进化的地方还有很多很多，个人认为细化武将能力是下一个改革方向。现在所有武将执行同一政策的结果几乎是相同的，但如果增设内政、魅力等数值，就可以体现出区别，武将个性也会更加鲜明。其实本作的很多游戏内容都经过了极度的简化，就拿征兵来说，在传统SLG中征兵需要花钱，征来的兵还要训练。征兵之后当地的人口会减少，人口减少又会影响收入，如果算上伤兵、武装度、兵器等要素，更是复杂无比。而本作中只要采用征兵政策，瞬间便可用钱换来一支大军，至于费用固定却对全员有效的全军征兵系列指令更是胡扯了。

虽然能够进化的地方很多，但光荣肯定不会将其一一实现。因为如此一来的话，游戏通关的时间势必要大大增加，不利于玩家拿来放松休闲，这和“无双”所代表的快餐文化不符。(个人比较期待加入委任战斗。)所以我们大可不必担心“帝国”会抢了《三国志》和《信长的野望》的饭碗。可能有些“无双众”至今仍不喜欢“帝国”，纱迦在此推荐大家还是去体验一下本系列的魅力，毕竟它也是“无双”不可分割的一部分。就像本文题头的那句话，不管你怎么读、怎么理解，是无双就行！

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW









Castlevania
Portrait of Ruin™

REVIEW BY 小白龙　游戏时间 50 小时以上

黄金眼评分 24 满分

被女仆吸尘器吸到后男女角色不同的表现等处处都呈现出制作人认真的态度。

恶魔城 迷宫的回廊　Konami　ACT
NDS　日版

PS2上做成3D玩家不买账，GBA又过气了，PSP游戏不好卖，次世代——嗯，还是再等两年吧。NDS似乎是《恶魔城》新作最理想的平台，近些年来《恶魔城》的新作几乎都在任天堂的掌机平台登场亮相，本作也不例外。同2003年与2005年一部掌机协同一部家用机的发售策略不同，今年Konami只安排了本作单枪匹马出阵，可见Konami对其的自信，而事实也证明了这份自信并徒有虚表。

昨天

每次谈论“《恶魔城》系列”的某部作品我们总是不自觉地把《恶魔城 月下夜想曲》(以下简称《月下》)这款神作中的神作拿出与之相比较。我们不否认《月下》的经典地位，可以这么说，正是由于《月下》的完美演出才成就了“《恶魔城》系列”在游戏界的辉煌，可我们也不得不承认自从《月下》之后，此后每一款《恶魔城》的游戏做的只有一件事，那就要是超越它的先辈，可结果我们看到的却只是后辈们在不断地踩着先辈的足迹前进。《月下》就像是一座不可逾越的山峰挡在制作人的面前，他们即翻不过这座山又不敢冒太大的风险绕过这座山另辟蹊径。



今天

《月下》之后无论是GBA还是PS2后来转战到NDS，每一作都跳不出打怪、刷怪、出城这样的怪圈。从PS2上面向3D转型的两款作品中我们可以看出制作人曾经试图扭转这种局面，可是销量证明玩家们并不接受这种转型(虽然曾在N64时期Konami就做过此类尝试，但毕竟受众的人群实在太少)。在玩家的潜意识里谁都不愿意接受不同于《月下》形式的《恶魔城》，也许只有2D的形式才适合，才能表现出《恶魔城》的凄美与华贵。好在本作的制作人也深谙此道，尽管最近流行在NDS上制作卡通渲染或3D风格的游戏，但制作组没有跟风，因为他们知道采用3D形式定然会遭到老玩家们的诟病，他们聪明的在游戏中只在部分场景中用到了3D的背景，以实际效果来看细腻的2D人物与精致的3D背景结合的很完美，这里不得不要向Konami的美工表示敬意。

我敢说自从官方第一次公布本作的人设的那一刻，已经有一大批“观众”被吓跑了，好在游戏中的实际效果远比想像中的要好，不然人设绝对是本作最大的败笔。“《恶魔城》系列”错综复杂的家谱以及其庞大的世界观，在游戏界中绝对是首屈一指。不过这些年来作品越来越多，制作人也换了一拨又一拨，他们随意按照自己的意愿让德拉古拉伯爵不厌其烦地一次又一次地复活，本是完整的剧情逐渐支离破碎开来。尽管Konami总是试图解释每一部作品之间的联系，但不可否认它已经慢慢滑向混乱，也许下一个一百年很快又会到来。

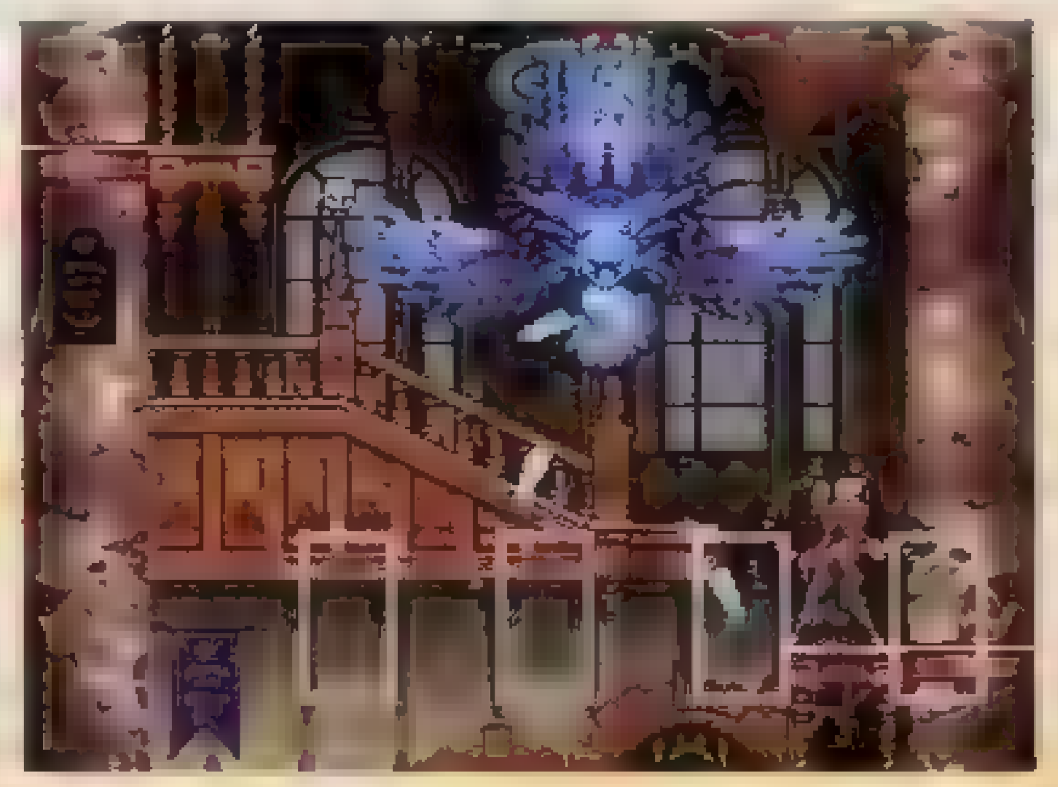
正如上面所说，本作在细节方面做得很到位：无人蛋糕店使用掉下的金币来买蛋糕，被女仆吸尘器吸到后男女角色不同的表现，不会向女性出手的绅士恶魔处处都呈现出制作人认真的态度。二人协作、副武器与魔法既保留了系列的精髓又给予了适当的创新，乔纳森与夏洛特分别代表着《恶魔城》中副武器与使魔这两种战斗系统，战斗中切换角色时使用适当的武器或魔法对付敌人无疑增加了战斗的策略性也使爽快感有了显著的提升。本作最大的亮点要数任务系统，它比之前简单的以地图完成率以及怪物掉包来提高游戏时间要高明的多，“幸运の数字”、“孤独な演奏会”等几个任务还是要动一动脑筋才能完成的，就连游戏中的隐藏迷宫都是要通过完成任务才能开启，从中可以看出制作人打算将这一系统发扬光大的决心。一口气将十个迷宫塞给玩家，完成度1000%，不得不再次感叹老科的厚道，等到什么时候《恶魔城》也来个百层迷宫，完成度10000%，那才叫过瘾呢。

明天

都说“《恶魔城》系列”的路越走越窄，但从本作的出色表现来看，许多问题都得到了改善，我们也看到了制作人想要寻求突破的决心。作为一款在国内有着广泛群众基础口碑良好的经典系列，我们有足够的理由去期待下一部作品的公布。吸血鬼猎人的传说永远不会终结，当然又要麻烦德拉古拉他老人家一遍又一遍地复活了。

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW







游戏立方 GAME³

Vol. 116

ACG飞行员 Game3@ucg.com.cn

一箱罐头！现在我们玩到的美版大作就如同去吃一箱什锦罐头，打开其中任何一个罐头味道都还不错，但它们之间那种一脉相传的连续性确是越来越少，完全可以忽略不计，这是我玩过《彩虹六号 维加斯》之后最深刻的体会。除了相当于是训练关的第一关外，剩下的关卡其实根本就没有什么传统意义上的先后顺序，通关后再回首来看，整个游戏就如组装拼接起来的一样。每个关卡都是独立设计，在难度与系统上统一采用一套思路，最后组合即可。这样做当然是为了在有限的时间内考虑有限的东西，弱化了剧情，以达到产业化、高效率制作游戏的目的。而这种作法的最大弊端之一就是游戏玩起来就会让玩家感觉节奏单一，缺乏高潮和应有的递进关系，玩一两关感觉还不错，但连续游戏就会产生厌倦情绪。

多边共享区 ENTER THE GAME



十六夜 提供

生于梦想，归于梦想

KID，18年如梦

2006年11月30日，KID公司突然宣布终止公司一切营业、开发项目，在第二天东京地方法院正式接受了KID公司申请破产的请求，而根据由东京民间信用调查公司以及日本国家银行联合提交的调查报告表明，KID公司在申请破产前累计负债总额已经达到了5亿3000万日元(KID公司的资本总金额为1亿6090万日元)。

提起KID这个名字，对于Galgame玩家来说绝对不会感到陌生，而不怎么涉及这一类型游戏的玩家，相信也都一定听说过"《Memories Off》系列"即"《秋之回忆》系列"。2001年，从《Memories Off》简体中文版开始，KID公司的众多游戏都通过代理发行的形式与国内玩家见面，而这些经典Galgame的中文版在某种意义上对国内的Galgame玩家有着极其深远的影响。

KID公司正式成立的时间是1988年5月12日，全称为"Kindle Imagine Develop"。最初KID制作的游戏并不是Galgame，或者说根本就没有自己署名的游戏。在1989年到1992年的3年中，曾先后协助过众多厂商，参与、协助了多款游戏的制作、移植，像我们熟悉的《热血高校 躲避球篇》以及《双截龙2》等经典名作，KID都在其中出过一份力。目前公认的第一款KID参与制作的游戏是1989年3月24日在FC平台发售的《Family pinball》(《ファミリーピンボール》，Namco代理发行，以当时Namco的主要角色为卖点的弹子机游戏，在游戏结束后的staff名单中标注有Special Thanks：KID)，而直到1991年在FM TOWNS上推出的《雷电传说》(FM TOWNS，富士通股份有限公司于1989年2月发售的独立架构型PC)以及1992年SFC的《Deathbrade》，KID的公司名才正式出现。

1992年初，KID的第一个游戏开发部——中野事业部成立，但所从事的领域却是街机机板的开发……1994年7月，中野事业部由于业绩不佳而被取消，之后虽然KID尝试作为索尼、世嘉的第三方软件商，不过其主要精力还是放在了SFC平台的游戏制作上。1996年4月5日，KID历史上最著名的游戏在SS上登场。《きゃんきゃんバニー・プルミエール》，CockTail Soft(也就是现在的F&C)的招牌系列之一、"《きゃんきゃんバニー》系列"的第二部作品。不过由于当时土星还没有限制级别，所以这款移植作是不折不扣的原汁原味……随后在同年12月20日发售的《きゃんきゃんバニー・プルミエール2》Windows/SS版(人设为みつみ美里、甘露树)中，KID也都直接参与了制作，自此，KID一直延续着和F&C的合作关系。

1998分级制度的确立终于让那些经典PC游戏光明正大地进入越来越多人的视野，而这段时间也是KID在移植方面最辉煌的时期：1998年的3月12日移植发售了Galgame史上最经典的"《Piaキャロットへようこそ》系列"初代作品，而《放课后恋爱クラブ》(原作为LIBIDO公司，1996年Galgame销售排名第4)以及《琉璃色の雪》(原作为all公司，PC9801平台最经典Galgame)等当年的经典也都是拜KID才得以被众人所知。

然而移植终归是移植，没有自己的标志性代表作品永远都是阻碍发展的最大鸿沟，而这也正是KID与Elf、AliceSoft、Leaf等几家大厂的根本差距。1998年的12月23日，第一个由KID完全自己企划、并监督完成剧本、CG的Galgame——《6インチまいだーりん》发售，虽然获得了一定的玩家支持，但依然只能用"成功的试验性作品"来形容。1999年9月30日，在KID乃至Galgame史上都占有重要地位的《Memories Off》发售。对于这款游戏，KID基本上是做好了破釜沉舟的觉悟。为了确保能够作得尽善尽美，KID调动了全公司的资源，除了聘请ささきむつみ担任角色以及美术监督外，从剧本到音乐再到引擎全部由打越刚太郎、阿保刚等公司员工自己负责，即使现在来看也是非常不简单的。



■《Ever17》，KID的又一次成功尝试。

2000年3月23日，PS平台上《Infinity》发售，不过由于人设以及剧本都不尽如人意，因此在当时并没有影响。不过KID并没有放弃这部曾寄予厚望的作品，不仅11月23日在NGP平台发布了名为《Infinity～Cure》的追加剧情，更基于这两款游戏推出了DC复刻版《Never7～The End Of Infinity～》。不过可惜的是，即便如此也没能弥补剧情上的硬伤，成为KID最具争议的系列。直到2002年8月29日，系列第二作——《Ever17 －the out of infinity－》发售才算是为KID挽回了面子，游戏所勾勒出的宏大场面、严谨的剧本编排以及令人震撼的结局，都是这部作品成为当时SF类AVG的经典代表。



▲《Family pinball》，第一款KID参与制作的游戏，现在的Namco在当时还写做Namcot。



▲第一个由KID完全制作的Galgame——《6インチまいだーりん》。

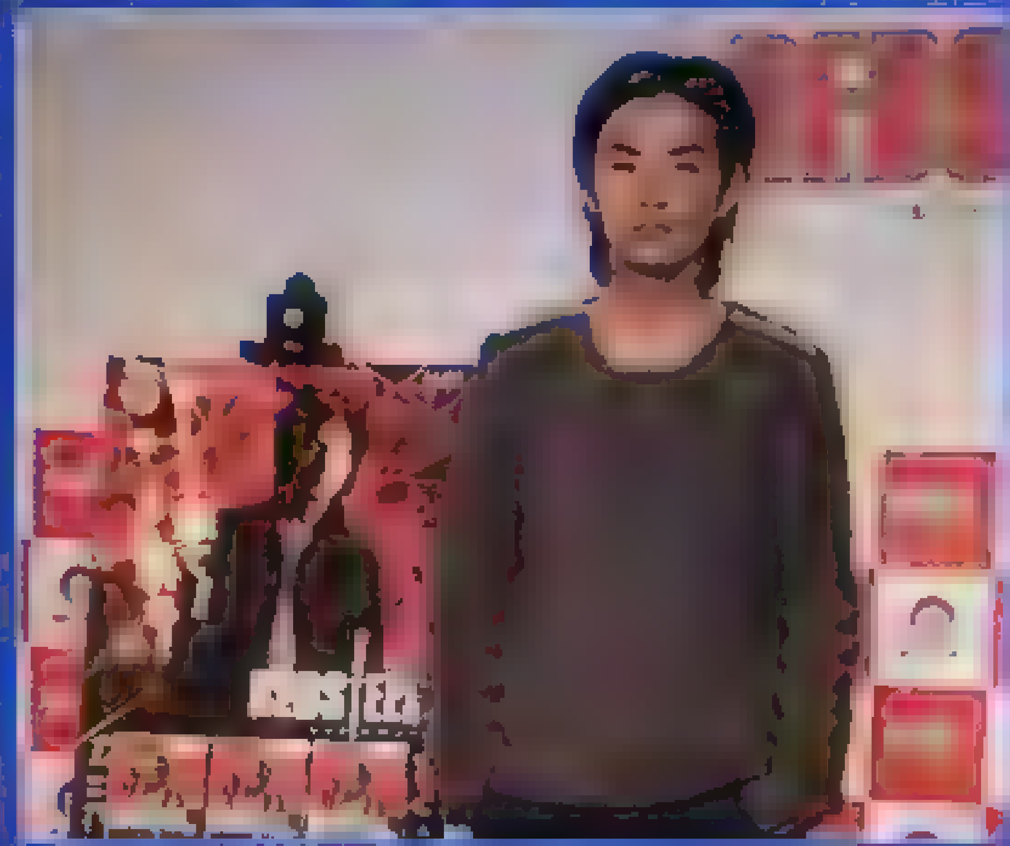
虽然十六夜并不是非常追KID的东西，不过回过头来看看"绯色蝶页"中KID的游戏真的是介绍了不少，从《We Are*》、《FESTA!! －HYPER GIRLS PARTY－》到《龙刻 RYU-KOKU》以及《ホワイトブレス～绊～》，原本《12RIVEN the Ψ climinal of integral》以及《Memories Off #5 encore》都已经有大量情报公布，但随着12月的噩耗传来，一切都成为了梦想……

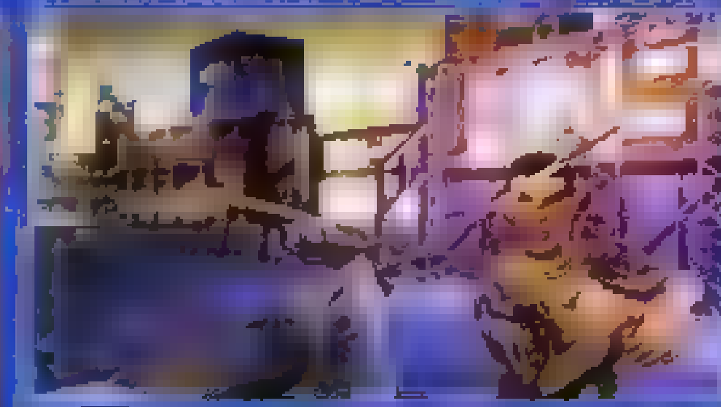
松田龙平大秀《赤钢铁》

纷迷

新老玩家应该都听说过松田优作这个名字，松田优作是日本著名演员，他在电影《人证》中的精彩表演，给人留下了极为深刻的印象。不信你回去问问你的父母，他们定然还记得那个一脸正气的警官栋居。松田优作虽然已经离开人世，但他在2002年的《鬼武者2》中又被请出来扮演主人公柳生十兵卫，使得新一辈人也领略了他的风采。

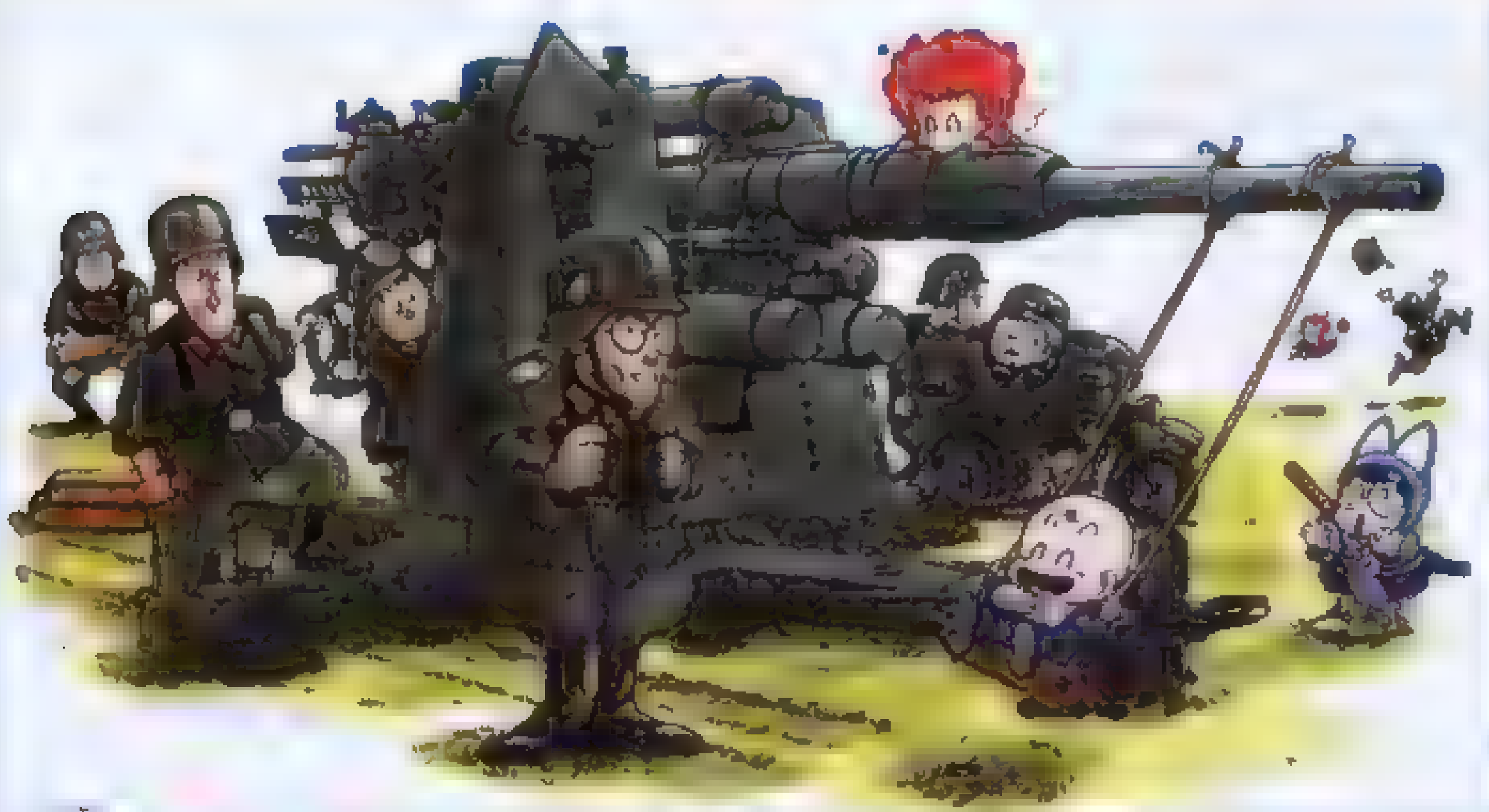
松田优作的儿子松田龙平也是一名非常优秀的演员，曾出演过《御法度》、《恋之门》等多部佳作。现在由育碧制作的第一人称动作射击游戏《赤钢铁》(Wii)，请到松田龙平担任日本地区的游戏宣传代言人。《赤钢铁》以融合日本与美国东西洋风格的黑社会火拼为题材，并针对Wii的特点设计了大量全新感觉的游戏内容。本作预定12月2日随Wii在日本地区首发。







不过令人意外的是，松田龙平表示他自己很喜欢FPS，在实际体验过Wii的操作之后更是大呼过瘾。由他主演的广告目前正在播放中，他表示自己在广告中的兴奋表现并非演技，完全是因为他在玩的时候已经深陷其中了。



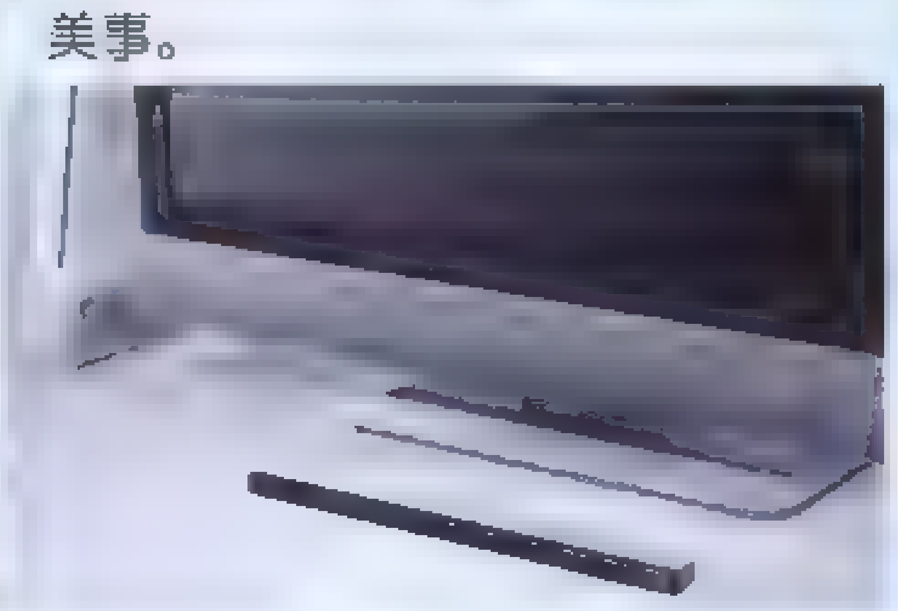
用蜡烛来代替动作感应条

小白龙

Wii的游戏方式无疑给游戏界带来了全新的革命体验，这全都得益于它独有的双截棍手柄以及遥控器手柄。光有这两个手柄还不行，因为只有通过主机中附送的放在电视上方或下方的动作感应条这个接收装置才能发挥它们的功用。当人们都正在好奇这样一个感应条里到底蕴藏着什么高科技的时候，有个人站出来的一席话让所有人都大吃了一惊。

著名游戏网站编辑Matt Casamassina在他的文章中提到动作感应条根本就不是什么接收装置，如果愿意你可以用蜡烛来代替它工作！Matt通过他的研究报告讲述了感应条的工作原理来证明了他的观点：动作感应条上左右两端各有一个红外线发射器，Wii的遥控器手柄是根据这两个点来进行定位的，然后依靠手柄内的探测器测算出手柄的运动轨迹、方向以及速度。而这一切的信息就像我们用的无线鼠标一样通过特定的无线电波来传送，所以Wii真正的接收器是在主机内部。当然Matt不光是纸上谈兵，他在原先摆放感应条位置两端摆放两根点燃的蜡烛，结果遥控器手柄依然可以照常工作，看来手柄的确接收到了这两个光源，Matt还说如果光源充足，玩家将获得比动作感应条更好的效果。看来如果玩家不小心把感应条弄在地上摔坏了就不必再破费去买新的，去街边小卖部买两根蜡烛就能解决问题，也许晚上还能省了开电灯的电费，真是一举两得的美事。





运动鞋大革命



PS3特别纪念版运动鞋，黑色的流线型设计很符合PS3的一贯形象，不过真有人要穿这个东西吗？

看来做好了准备迎接次世代的不仅仅只是我们这些玩家，种种迹象都在显示伴随着次世代的到来，各种物件都顺应时势作了一些小小的变化与改革，譬如说一直走在时尚与潮流前端的运动鞋。

当然，所谓的革命，有我们所能猜测到的外形革命，也有让人难以想像的形态革命，至少下面这一款运动鞋，就会让人有一种"有没有搞错？"的惊讶感。下面的这款运动鞋虽然原型貌不惊人，但是在它的底部安装了一台任天堂NES(FC)主机，而更让人惊讶的是，鞋子底部的NES主机不是一个装饰品或摆设，只要接上手柄和电视之后就可以顺畅运行游戏，因此是世界上惟一一双可以玩电视游戏的运动鞋。



《战争机器》纪念版的运动鞋，从造型上来看这款鞋倒是很In，特别是最后的"GEARS OF WAR"字样。



面对这双鞋，我们要知道已经不仅仅是"穿着这双鞋真的能运动吗？"这样的问题，更会担心脆弱的主机不知道什么时候就被摩擦坏了……

次世代主机耗电量完全大比拼

纷迷

随着三大次世代主机的相继问世，我们终于可以实际评测一下各主机的实际耗电量数据。根据评测的结果，Wii的耗电量果然是最低的，但万万没有想到的是，Wii的耗电量居然还不到PS3和X360的[illegible]。下表中所列出的游戏，Wii为《塞尔达传说 黄昏公主》和《曼丘利神之杖2 双超执刀》，PS3为《抵抗 灭绝人类》和《源氏 神威奏乱》。另外由于测试环境与设备有所差异，因此相关数据可能有细微误差。

机种	Wii	X360	PS3
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

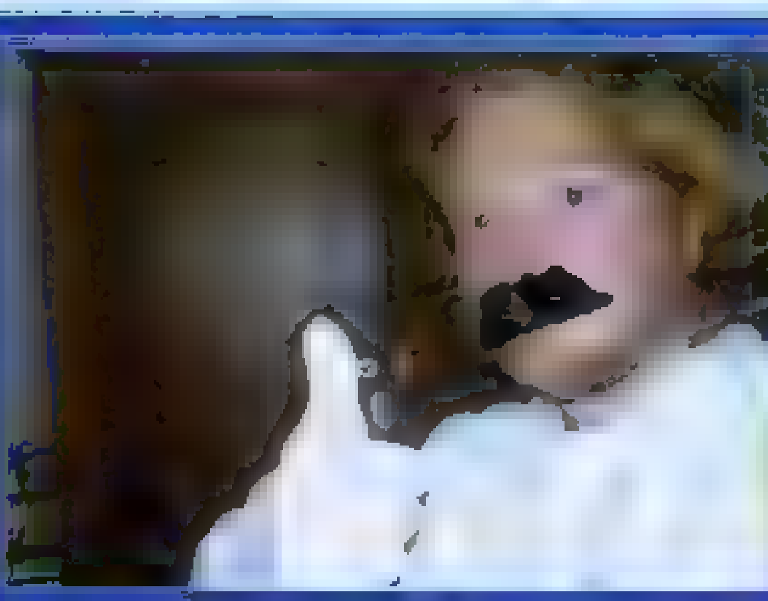
3DM-SM

变形Wii刚

小白龙

作为一个成功的游戏厂商，与任天堂的身后有着无数玩家的支持不无关系，他们一直都以各种形式支持着自己喜欢的公司。正当Wii发售之际，一位外国狂热的任天堂玩家又一次以实际行动代表自己支持任天堂的决心，这位外国大叔的动手能力强到掉渣，他花了近5个小时把自己打扮成Wii主机的模样，据称在此之前他还花了数天认真的画了设计图纸，这项工程的衣服部分一共耗费了三台Wii主机，手和脚的部分都由双截棍手柄和遥控手柄代替，佐罗式的眼罩则是还没有发售的传统手柄，当然这些都只是纸模。

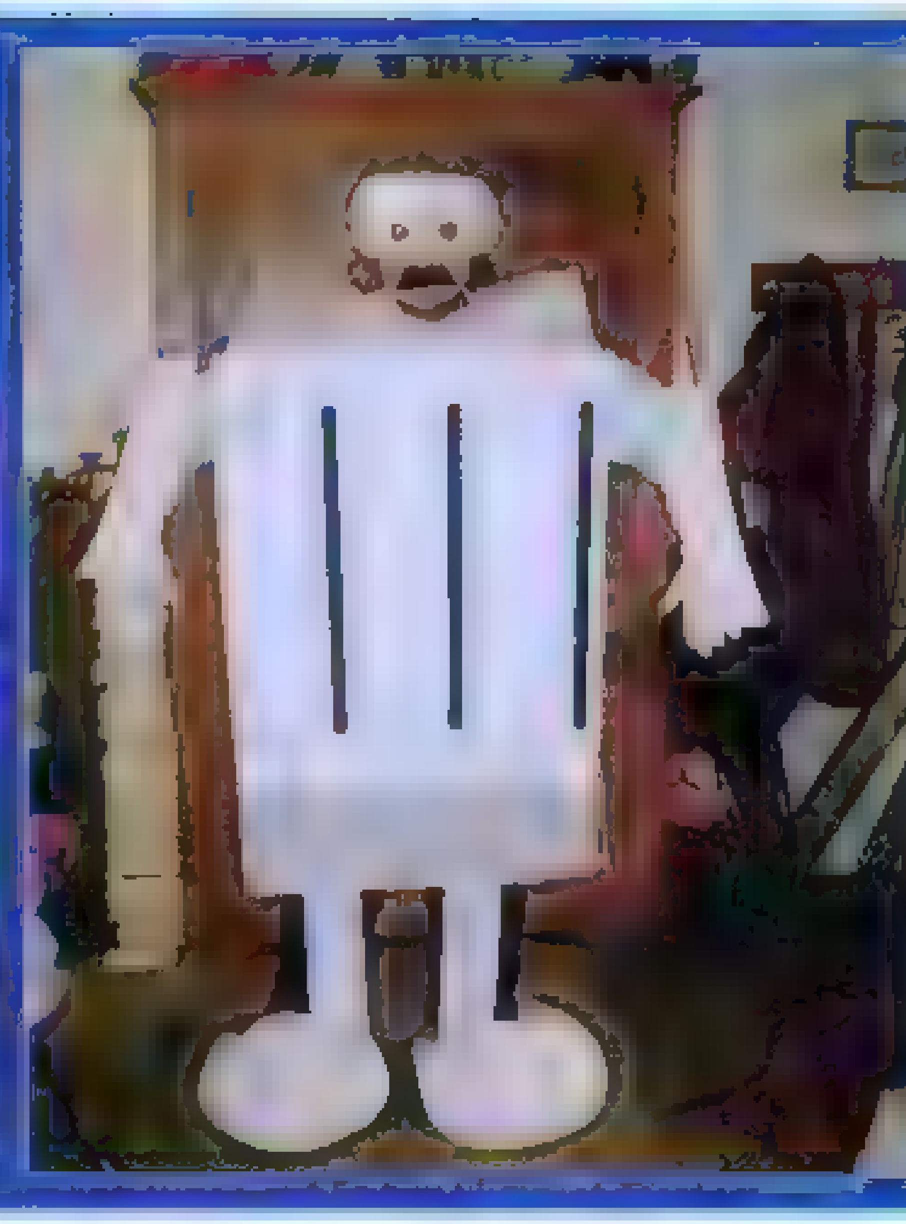




▲OK，前期准备工作完成，既然是任[illegible]，[illegible]一下马里奥怎么能够说得过去，[illegible]也得把头发的颜色换换。

◀花了数天手工绘制的图纸，可以看出大叔很有勤俭节约的意识，用的都是纸制品。

▶大功告成，变形Wii刚变形完毕，别管美不美观，重要的就是“爱”，对任天堂的爱。



存盘20000次！华栋作品

说起华栋，《游戏光环DVD》的观众朋友一定不陌生，他在近期的“热血最强”栏目中表现抢眼。作为中国最后一批坚守在FC模拟器极限影像阵地上的铁血战士，他的作品在难度和观赏性方面都达到了令人叹为观止的地步，其作品在《游戏光环DVD》上发表之后，陆续收到不少玩家的来信，他们对华栋作品产生了浓厚的兴趣。就大家感兴趣的问题，我们特别询问了这位来自上海的小伙子。

——请问你接触模拟器有多长时间？一共做过多少段模拟器影像作品？

华栋：我是2002年底开始接触模拟器的，2003年5月左右开始制作影像，目前做了近30段影像了吧。那时候只是在论坛上发发，与其他模拟器玩家交流，最近才开始向《游戏光环》投稿。当然，投稿的影像都是第一手的，并没有发在网络上。

——制作模拟器极限影像的难点是什么？

华栋：以前做模拟器影像并不难，因为模拟器有即时存档功能，靠反复存档读档(S/L)几乎任何人都能玩出无伤通关。不过随着此类影像作品越来越多，基本上知名的、不知名的游戏都有人做过，还要再做的话，就一定要拿出一些与别人不一样的东西来。要追求观赏性的话会比较难。

——说到即时存档，你制作的这些影像大概要S/L多少次？

华栋：一般来说都是几千次吧，也有上万次的，比如《沙罗曼蛇》一控二就是20283次。其实很多时候是为了打得更好看一些，不停尝试不同的打法。

——有读者很佩服你的“一控二”绝技，想问一下你在键位设定上有什么窍门？

华栋：这方面我倒是没什么研究，我只是1P方向设在键盘的ADWS(左右上下)上，2P设在JLIK上，全部是分开的。我曾听说有种“一控二”是把1P、2P的某个方向设在一个键上，这种方法我试过，在技术上有一定局限性，不够灵活，所以我没有采用。

——你的最新作品是什么？挑战要求是如何确定的？

华栋：是《魂斗罗》全程散弹连发，以最低分通关，会在《游戏光环DVD》第21辑上发表。说起来“老四强”我已经做了三个，也该轮到大家最熟悉的《魂斗罗》了。关于挑战要求，其实我是为了完成一位朋友的心愿，他叫天才帅，也曾在“热血最强”栏目发表过自己的作品。以前我和他经常交流模拟器心得，我的影像追求观赏性也是受到了他的影响。《魂斗罗》全程散弹低分曾是天才帅想挑战的一个项目，不过因为各种原因，他已经不再制作模拟器影像了，所以我这算是接过战友的枪吧。

——请问你之后的影像制作计划是什么？

华栋：目前还在思考中。因为自己有工作，空余时间有限，对观赏性又有一定要求，所以基本上一个月才做一段影像，不属于量产型的，但我一定会尽快拿出新作品来。希望大家继续支持模拟器影像，支持《游戏光环》。

极限影像名称	收录媒体
《忍者龙剑传Ⅱ》无伤最速通关	《游戏光环DVD》第19辑
《绿色兵团》一控二低分极限通关	《游戏光环DVD》第19辑
《赤色要塞》全程丢手雷低分通关	《游戏光环DVD》第20辑
《沙罗曼蛇》一控二低分极限通关	《游戏光环DVD》第20辑
《魂斗罗》全程散弹低分通关	《游戏光环DVD》第21辑



北通NDSL主机保护胶套BTP-6468



近日编辑部收到了北通公司的一款NDSL周边新产品——主机硅胶保护套，我们立刻将它安装在NDSL上评测了一番。这款产品采用优质硅胶制作，手感非常光滑，长时间使用也不会因为手上出汗而滑得握不住主机。它的外形也是为NDSL量身定制，装在主机上完全不会妨碍到NDSL上下屏幕的开启和关闭，大厂做工就是不一样，不会像其他杂牌产品那样出现由于设计缺陷无法合紧上下盖的现象。产片巧妙的镂空了上下屏幕、按键、触控笔槽以及卡带插槽，安装后不会影响游戏的操作，NDSL上屏两旁的喇叭处还留出放音孔，只是将L、R键包裹起来的设计有些影响手感，而且下屏上方的固定胶条也略微遮挡了一点屏幕，但这些小小的缺陷并不影响产品整体的外观和使用手感。这款产品共有黑白两色，厂商的建议零售价为50元。

&3DM-SM

花 邪魔院

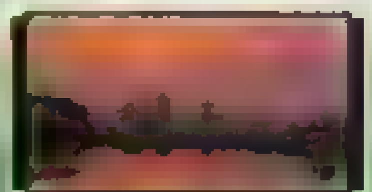
【◆◆体会异国文化的魅力◆◆】

栏目主持：邪魔天使

邪魔天使的随笔

“邪魔院”改版了！也许大家看到这期的邪魔院会发现内容形式上发生了一些小小的变化，为了丰富板块的内容，小邪也伤了一段时间的脑筋，虽然不知道结果如何，但为了让大家有耳目一新的感觉还是下了一番功夫的哦。当然，大家有什么建议可要踊跃提出来啊，这样才会让这个栏目更加丰富多彩。(^_^) 真期有雨滴的鼎立相助，谢谢啊！

闲聊日语



“看日剧、学日语”的一个小毛病 作者：张宏

有一些朋友给笔者发邮件，问：看日剧，学日语，这种方式好不好？简单地说：好！但是，如果您长期看日剧学日语您有可能染上一个小毛病（不是大毛病），那就是学到一些日语的非标准说法。

比如在某个日剧中，一个人向另一个人打招呼：“おっは”，您大概没见过这个问候语吧，它是“おはようございます”（早安）的简略说法，当初是一个电视节目主持人偶然发明的，在民间流传了一段时间。不过，它是一种很不规范、很不严肃的问候表达方式。

又比如在某个日剧中，一个人问另一个人：“アワビって何だ？”（アワビ是什么东西？アワビ本来是鲍鱼的意思，在剧中是指一个人的外号），这也是很随便、很口语化的说法，正式的说法至少应当是“アワビは何ですか？”

日本人是一个很讲礼貌的民族，表现在语言上，就是日语中有大量的敬语，用以表达谈话一方对另一方的敬意。上面日剧中的那些非标准说法在年轻人之间、在小范围之内确实可以说，显得很随便，很口语化。但在正式场合上，特别是在您与上司、老师、客户、同事等谈话时，是绝对不能那样的说，否则你会给别人留下“没有礼貌、没有教养”的坏印象。

流行与时尚

KINKI KIDS



在日本流行音乐界的销量排行榜日本公信榜（oricon榜）有这么一个传奇——从出道以来所发售的23张单曲CD，全部在发售当周即登上榜单第一名。这个唱片界的神话已经被列入吉尼斯世界记录之中。而缔造这个神话的组合就是日本杰尼斯(Johnny's)事务所旗下的两人组合KINKI KIDS。

KINKI KIDS的神话从1994年开始，当年他们在没有CD唱片问世的情况下举行的演唱会吸引了35万人，成员之一堂本光一凭借舞台剧《Endless SHOCK》成为日本帝国剧场有史以来最年轻的座长（即剧团团长），而这部舞台剧更创下1：170的门票争夺率。

2006年11月29日，KINKI KIDS的第24张单曲《Harmony of December》发售，当天即登上oricon榜当日销量榜第一，首周销量23.4万，新的吉尼斯世界记录诞生了。

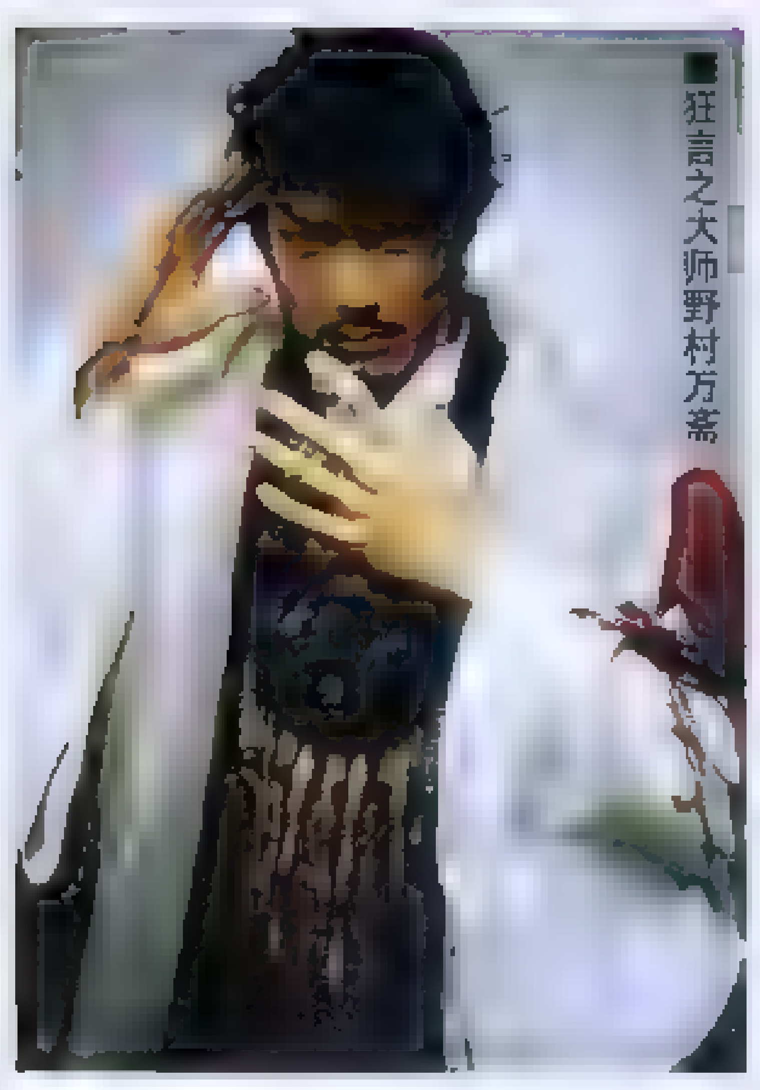
奇迹般的夫妇爱～架上彩虹的王妃



作为日本富士电视台的年末巨献，《奇迹般的夫妇爱～架上彩虹的王妃》从拍摄之初就引起了日本与韩国社会的广泛关注，因为这是描写上世纪20年代朝鲜李姓王朝皇太子李垠，与日本皇族梨本方子之间超越国籍的爱情故事。由于是韩日之间的历史故事，本作的剧本得到了韩国MBC电视台的鼎立支持，（《大长今》即是MBC为庆祝建台42周年制作的电视剧）在演员方面，著名女星菅野美穗饰演传奇王妃梨本方子，皇太子李垠则由日本V6的成员冈田准一饰演。本剧在11月24日播放时收视率达到17.2%。此前日本朝日电视台也曾制作过此类题材的日剧——讲述中国末代皇弟爱新觉罗·溥杰及日本妻子嵯峨浩之间爱情的《流转的王妃 最后的皇弟》。

东瀛来风





■狂言之大师野村万斋

狂言

狂言是日本艺术中的一个瑰宝，是将猿乐中滑稽的部分戏剧化的最古老的喜剧，它与能从同一时代诞生，但却与能完全不同，是含有模仿要素的写实性的情景剧。以前我们向大家简单介绍过，今天就为大家来比较详细地讲述一下。

滑稽的“笑的世界”

狂言与能几乎是同时诞生的，它们交互发展相互渗透。能表达的是“幽玄的世界”，而狂言则恰恰相反，是以客观的心态来表现一个“笑的世界”。

狂言中出现的人物都是普通人，给人很亲近的感觉，虽然也有贵族、大名出现，但大都是被嘲弄的对象，而且都很愚钝。狂言的主演的称呼与能一样，叫作“シテ”，而演对手戏的配角称为“アド”。狂言中使用的都是日常对话，所以内容很容易让人明白。

祖先为散乐的狂言

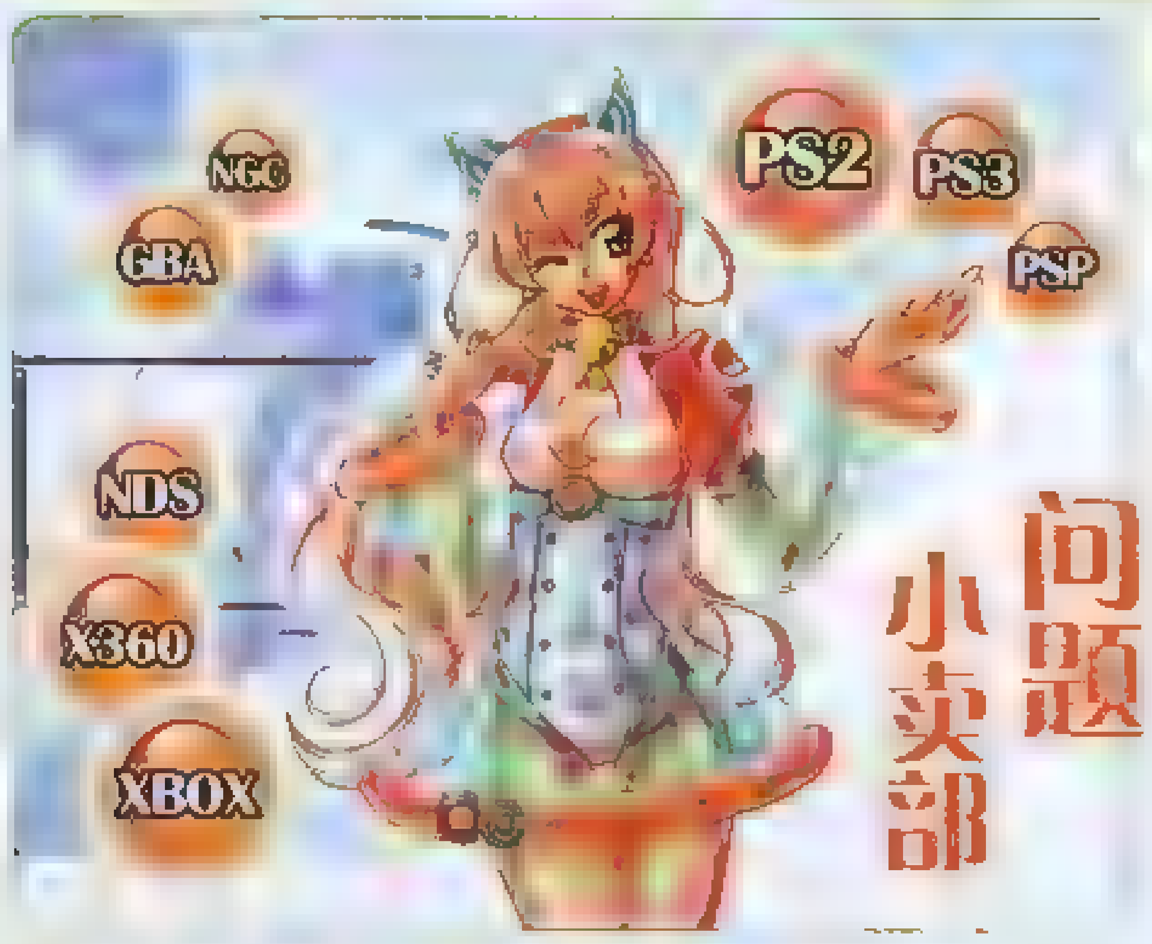




在奈良时代，中国的“散乐”传入日本，到了平安时代演变为“猿乐”。猿乐本来是有着搞笑要素的情景剧，到了南北朝时代产生出了狂言。狂言与能一同发展，但走的却是完全相反的道路，表现的是日常生活中的笑料，作为一种情景剧在平民之间流传开来。在室町时代后期诞生了大藏流、和泉流、鹭流等狂言流派，现在依旧在活动的只有和泉流、大藏流两个门派了。

与能的对比

狂言与能的不同还有其他区别，一是表演能的时候会用上面具，而狂言都是露脸的，而且不会化很浓的妆，几乎是“素面朝天”。当然，狂言有时也会用上面具，但不像能那样变化多样，一般是神、鬼、精灵、老人、动物等，只有30多种。而且由于是“素面”，所以狂言演员的表情很丰富，他们用丰富的表情来表达主人公的喜怒哀乐。狂言的台词是主体，有时会有很激烈夸张的动作，近似于戏剧。狂言的表演人数大约在3～5人之间，演出时间约为30分钟。能多是表现过去的世界，而狂言表现的都是现实社会，更贴近现实人们的生活。



Hardware 硬件

@ 由于HDTV的价格过于昂贵，所以我打算用电脑液晶显示器作为显示设备，因此有几个问题希望能够得到解答。①是否可以使用电脑液晶显示器搭配X360？是否拥有X360主机及基本周边、液晶显示器、VGA线就可以了呢？还需要其他设备吗？②我记得杂志上以前曾说过用VGA线材搭配液晶显示器的次时代游戏方案，能告诉我具体的连接方法吗？③VGA线必须使用微软官方的吗？④要是用电脑液晶显示器玩X360，对显示器有什么特殊要求吗？选购时有哪些重要的注意事项呢？显示器是否最好用宽屏的呢？[徐健]

① X360和液晶显示器连接需要一根专用的VGA线即可，一般的游戏店都有出售。②只要使用购买到的VGA线分别接在X360和显示器的相应接口即可，如果你还想了解更多关于X360周边配件的情况，不妨参考UCG158期上的特稿，相信一定会让你受益非浅。③这并非是必须的，组装的VGA线价格大约在50元左右，而官方原装则在不到300元，你可以根据你的经济情况进行选择。④虽然目前大部分X360的游戏都支持16：9和4：3两种画面输出方式，但想达到最佳的显示效果，宽屏显示器自然是不二的选择了。

@ ①我决定托亲戚到日本去买PSP2.71的机器，那么日本的充电器在国内能正常使用吗？②如果能正常工作，那在国内降级是否会影响机器呢？[成一新]

①虽然日版的机器是使用110V的电压作为充电器的电压输入，但是由于PSP的充电器支持110V～240V的宽电压输入，所以在国内是也可以正常使用的。②降级只是改写主机的硬件信息，而从高版本降到低版本则只会损失一些最新支持的功能而已，所以在国内降级并不会对机器本身造成任何副作用。

@ 我有几个X360的问题想请教。①X360的手柄能用充电电池吗？（类似超霸系列的）可行的话有影响吗？②主机设置里的时间调好后关机再开总是自动复原（总停在2005年11月22号），怎么才能解决呢？③我另外购买的一个手柄玩某些游戏时会自动断开连接，接上后一会又会断开，这是什么原因呢？④原来开机后默认停在游戏界面，现在开机总停在Xbox live的界面，这样正常吗？⑤X360正确的关机步骤是怎样的？[杨明]

①因为充电电池的电压和电流不稳定，长期使用会给手柄造成一定伤害，所以请尽量避免使用充电电池。②发生这种情况可能是由于主板内置的电池已经没电了，你可以请电玩店的工作人员帮忙更换。③你可以再试试把手柄和主机同步进行校准，如果还是反复出现上述的情况，可能就是手柄本身存在一定的缺陷了，你可以联系电玩店的专业人员进行维修或更换。④这可能和部分游戏的默认启动方式有关，应该属于正常现象。⑤X360正确关机步骤如下：在非读盘状态下（可在游戏中按下START键进入暂停状态），按导航键退回系统界面，然后开仓将游戏碟取出，最后长按导航键选择关闭主机电源。

@ 我近日终于入手了梦寐以求的PSP1.5版，但是使用DEVHOOK时却出现了一些问题。①以《天地之门2 武双传》为例，我用DEVHOOK 0.22就能够免UMD运行，而使用DEVHOOK 0.46的时候，当选择开始游戏之后就会自动退会到PSP的主界面，这是为什么呢？还是说需要UMD才能够运行？②当我模拟更高版本时，也无法使用任何破解程序(出现文件损坏等提示)，这种情况正常吗？③目前哪个版本的DEVHOOK比较好用？[艾森豪威尔 杜怀特]

①如果你需要使用DEVHOOK 0.46运行《天地之门2 武双传》，那么在进入DEVHOOK 0.46的主界面之后，选择"其他选项"中的"UMD版本"，将其更改为"2.xx→2.00"即可，但是请不要忘记使用UMD光盘来进行引导。②通常在模拟到2.71等高版本之后，所有的自制程序都会出现无法运行的情况（提示文件损坏），这属于正常现象，请不要过于担心。③通常越高版本的DEVHOOK对游戏的兼容性越好，就目前情况来说，DEVHOOK 0.46自然是运行最为稳定和支持游戏较多的版本了。

@ 小弟最近决心要够入X360，请问X360的游戏是否分区？游戏店的老板说港版X360主机刷过之后会出现读不了某些地区盘的问题，但是日版就不会，他们还说不管日版或港版刷完之后都无法读美或欧版的游戏，只能读全区和港日的游戏，这让我这个只会一些英语的人听了无疑是当头一棒，真是这样吗？难道刷机还有不同方法吗？[turismo123]

目前X360的游戏共分为三个区：北美（NTSC-U）、欧洲（PAL）和日本（NTSC-J），不同版本的主机通常只能使用对应区域的游戏。刷机只是能够让X360读取非正式光盘，但游戏的分区问题并不能得到解决，通常来说，游戏的分区问题是由游戏厂商自己确定的，如果是全区的游戏所有版本的主机都能进行游戏。

@ 我家买了台SONY高清晰电视，同时也买了X360的VGA线后面6种颜色的线与电视相连，但是为什么打开X360后还是显示为480p而不是1080i呢？[张诗元]

如果你确定已经将X360使用VGA线和电视相连，那么在X360开机后，依次进入"系统"、"主机设定"、"显示"、"屏幕解析度"就会看到800×600、1024×768等屏幕分辨率的选项，选择适合自己显示器的分辨率后稍等片刻，在最后弹出的提示框中按A键确定就可以享受到高清的游戏画面了。

Games 游戏

@ 《混沌之战》第九章"决战"时在第一战中先将ライゲン击倒，然后再让リィン将シェリー击倒，这样过关后シェリー就会加入，但是我却无法收得她，是不是ライゲン也必须由リィン击倒呢？[shi0217]

首先在第一战击倒ライゲン后，再使用リィン击倒シェリー，最后在第二战中用兵真打败ライゲン就会让シェリー在过关后加入，对于攻略中的遗漏，在这里向你表示歉意。

@ 我想请问《最终幻想X》国际版中LULU的必杀技究竟怎样发动？无论怎么按那条线都不动，攻击力比普通魔法还要低……[axelok]

当发动LULU的OVER DRIVE技之后，只要顺时针不断的旋转右摇杆即可，虽然可以给予敌人多次伤害，但是即使使用相克效果的魔法伤害也是微乎其微，所以并不建议发动，当然对手柄的严重摧残也是导致此技能使用率低的直接原因。

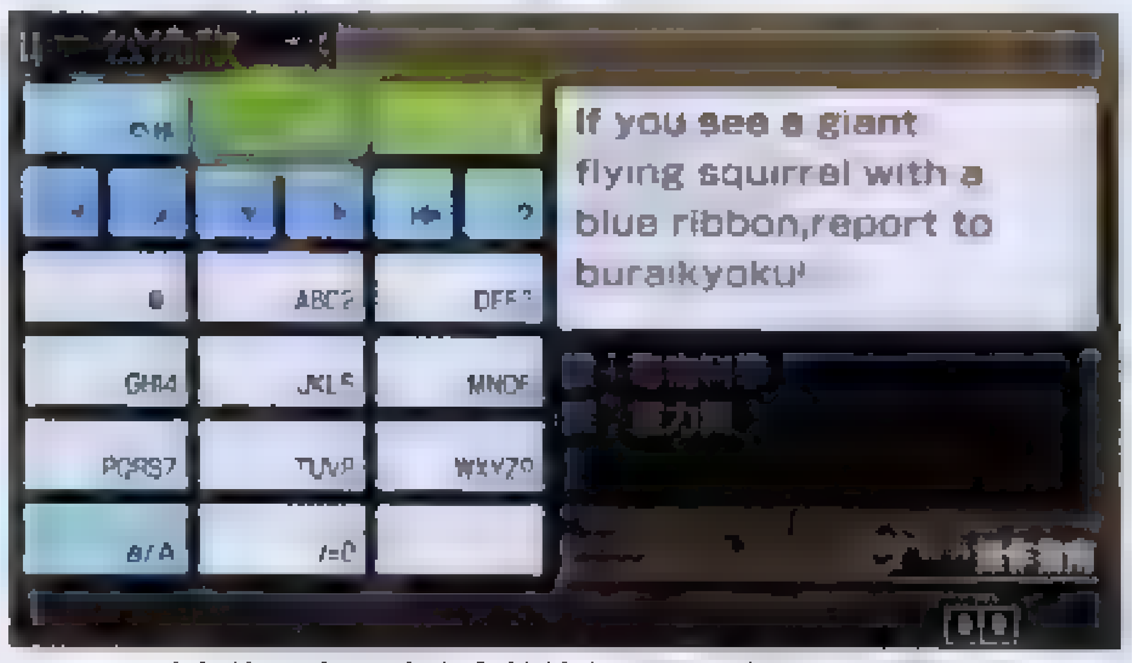
@ 我有个关于《梦幻之星 宇宙》里皮特的培养问题想请教。我现在培养出两种人形形态：一种是GH410，拿的是长剑；另一种是GH420，拿的是爪，不知道能不能培养出法系人形形态呢？皮特的人形形态到底有多少种？能不能把具体的型号和各项数值以及所使用武器列出来呢？[dick_iori]

以下就为了列出所有形态的进化列表，所有能力数据以网络模式下为准，单机模式下所有等级要求减半，希望能对你有所启示：

形态	名称	生产等级	能力要求	进化形态
1	GH101	—	初始拥有	
2	GH201	20	打击系LV10以上	GH301或GH302
	GH202	20	打击系LV10以下	GH303或GH304
3	GH301	50	打击系LV20以上	GH410或GH420
	GH302	50	打击系LV20以下	GH420或GH430
	GH303	50	法击系LV20以下	GH430或GH440
	GH304	50	法击系LV20以上	GH440或GH450
4	GH410	80	打击系LV30以上	战斗型（长剑）
	GH420	80	打击系LV30以下（由GH301进化而来） 射击系LV30以下（由GH302进化而来）	战斗型（钢爪）
	GH430	80	射击系LV30以上	战斗型（短铳）
	GH440	80	射击系LV30以下（由GH303进化而来） 法击系LV30以下（由GH304进化而来）	战斗型（散弹铳）
	GH450	80	法击系LV30以上	战斗型（长杖）

①《天地之门2 武双传》中有一个任务需要在三番街公布版上写告示，但是我怎么写都不对，到底是怎么回事呢？②PSP1.5的机器之间为什么不能联机呢？[zhongyuan7758521]

①这里我们以繁体中文版为例，当你接到此任务后，调查城市中的公布栏选择“写入”，此时先使用□键删除当前公布栏上的内容，然后从最开始的位置依次输入“If you see a giant flying squirrel with a blue ribbon,report to buraikyoku!”即可，除了第一个字母要大写外，标点符号也千万不要遗漏掉。②请确保你在联机前已经将主机左下角的“联机键”向上拨到固定位置，当然和你联机的好友也需要这样做，最后在游戏标题画面下选择“武赖局的后门”就会进入无线联机模式了。



▲以上就是实际游戏中的输入画面，使用△键可以快速输入空格符号。

《深渊传说》二周目时选择AD技能继承和术技继承，之后什么时候才能放秘奥义呢？[fullmetalpanics]

在战斗中当OVL槽达到上限后，按下L键就会进入“爆气”状态，之后在发动奥义的中途一直连按○键，如果成功的说就会看到威力强大的秘奥义了。另外，魔法系秘奥义需要在上级魔法中使用上述的方法才能发动，男主人公卢克的秘奥义只有当剧情发展到他落发之后才能使用。

请问《怪物猎人2》中我为什么只能做消灭野猪王和蓝龙王的任务，怎么才能让游戏继续进行下去呢？［上海 王泉］

因为游戏中存在着不同季节的设定，如果你现在还是只能接受这两个任务的话，不妨回到自己家中调查床铺选择“爆睡”就能直接进入下一个季节，这样后续的任务自然也会出现了。

不要等问题成堆 才想到小卖部



高清电视选购问题成堆

以下为166、167期相关文章作者刘玉顺回答，不代表本刊观点

Q1：所谓的FULL HD是不是就是PS3和X360所支持的1080P呢？

A：FULL HD这个概念只针对液晶面板的分辨率，而1080P只能用在节目或信号方面，对于PS3和X360而言，他们的1080P实际上也不代表节目就是1080P的，而是输出的信号是1080P的，节目可能是480P或720P的。如果节目也是1080P的，还有HDMI接口，电视用FULL HD的当然最好了。

Q2：比如使用的液晶面板都是一样的，但是生产液晶电视的厂家不一样，是不是画面也会有很大的出入？

A：画面确实相差很大，但是主要原因和厂家关系还不是很大，而是和产品的成本和价格有关，现在平板电视技术已严重同质化了，相同的价格下，差别不是很大，但是高低价格产品之间差距很大，就是一分钱一分货的道理。

Q3：国内有自己可以生产液晶面板的厂家吗？比如TCL，夏新，长虹。他们都生产液晶电视。

A：全球能够生产大屏幕液晶电视用的面板的厂家只有三星；LG-PHILIPS；我国台湾省的友达、奇美；日本的夏普等厂家，国内的电视机厂家还不能生产。

Q4：如果要选购的话，排除崇洋媚外的说法不谈，就技术力来说，国外哪家的产品值得购买？

A：在面板就那么有限的几种的情况下，图像处理电路的技术也有很大作用，就图像处理电路而言，飞利浦的技术是绝对一流的，东芝也相当领先。当然索尼、三星也不错。夏普电视的价格高则不是技术上的原因，技术很一般。

阳光学园

日本的“哥”“嫂”游戏

虽然日本没有澳门和拉斯维加斯那样因赌博而著名，但其国民的“赌性”却远非其他国家能比的。日剧及日漫中随处可见的“小钢珠店”便是专为18岁以上成人提供的场所。（因为日本禁止赌博，因此商店会用香烟、肥皂等代替现金奖励，不过也有商店会暗中设立兑换点，将奖品兑换成现金。）

如果关注我们发售表的朋友一定会觉得奇怪，因为在榜单上经常会出现一对奇怪的身影——“《柏青哥》系列”与“《柏青嫂》系列”。这两种游戏从不见我们介绍，却横跨各种主机平台，而且经常是销售榜里的常客。另外两者都是赌博游戏，那为啥还要分“哥”和“嫂”呢？其实认真划分的话，《柏青哥》是一种弹珠形赌博机，也就是日漫中常见的“小钢珠店”里的机器，而《柏青嫂》则是国内所说的老虎机。

在日本，赌博机的市场规模远远超过了游戏业，利润极为丰厚。因此许多游戏厂商除了制作游戏外，还会兼顾这个市场，比如我们所熟知的SEGA就是其中的佼佼者。而这两个系列游戏经常还会与动漫沾亲带故，《阿拉丁》、《北斗神拳》都曾推出过相关游戏，甚至连Capcom著名的《鬼武者》都推出过《柏青嫂》游戏。最近D3公司为了吸引大家的注意促进该类游戏的销量，特定邀请到日本人气偶像松浦亚弥代言《柏青哥》游戏——《必胜柏青哥★老虎机攻略系列VOL.8 CR 松浦亚弥》，唉，又一款“爱”的游戏就这么诞生了……



▲日本的柏青哥店通常都装潢得十分华丽，不过18岁以下禁止进入哦！

编辑手札 写攻略时要记住你就是个玩家

来编辑部之前我对于制作攻略是最为发怵的，原因就是压根不知道该怎么写，凡是遇到攻略的约稿一律会找各种理由婉拒。但当上编辑之后就没办法了，写攻略就是基本任务啊，再敢说不会写的话只会迎来走人的命运。虽然一开始时我根本就抓不住头绪，但随着时间的推移，攻略这东西也已经成为了如同家常便饭一样的存在。这里不说形式什么的，那些其实是次要的东西，写攻略时最基本的基本就是你要时时刻刻记住你这篇文章是给玩家看的，在玩游戏的时候一定要牢牢记住你在哪些地方碰到了些什么问题，然后还要去网站论坛上看看其他玩家在游戏时会遇到何种阻碍，这些都是在制作攻略时必须要提到的地方。诚然，描述剧情、加入花絮这些东西能令文章的可读性提高，但那只应算是锦上添花，攻略最重要的还是三个字——实·用·性。其实写游戏攻略完全没有你想象的那么难，只要你将自己放在玩家的立场上，能确保这篇攻略可以解答自己（和其他玩家）在通关过程中当时曾碰到的绝大多数疑问，那么，你就已经成功了一大半了。

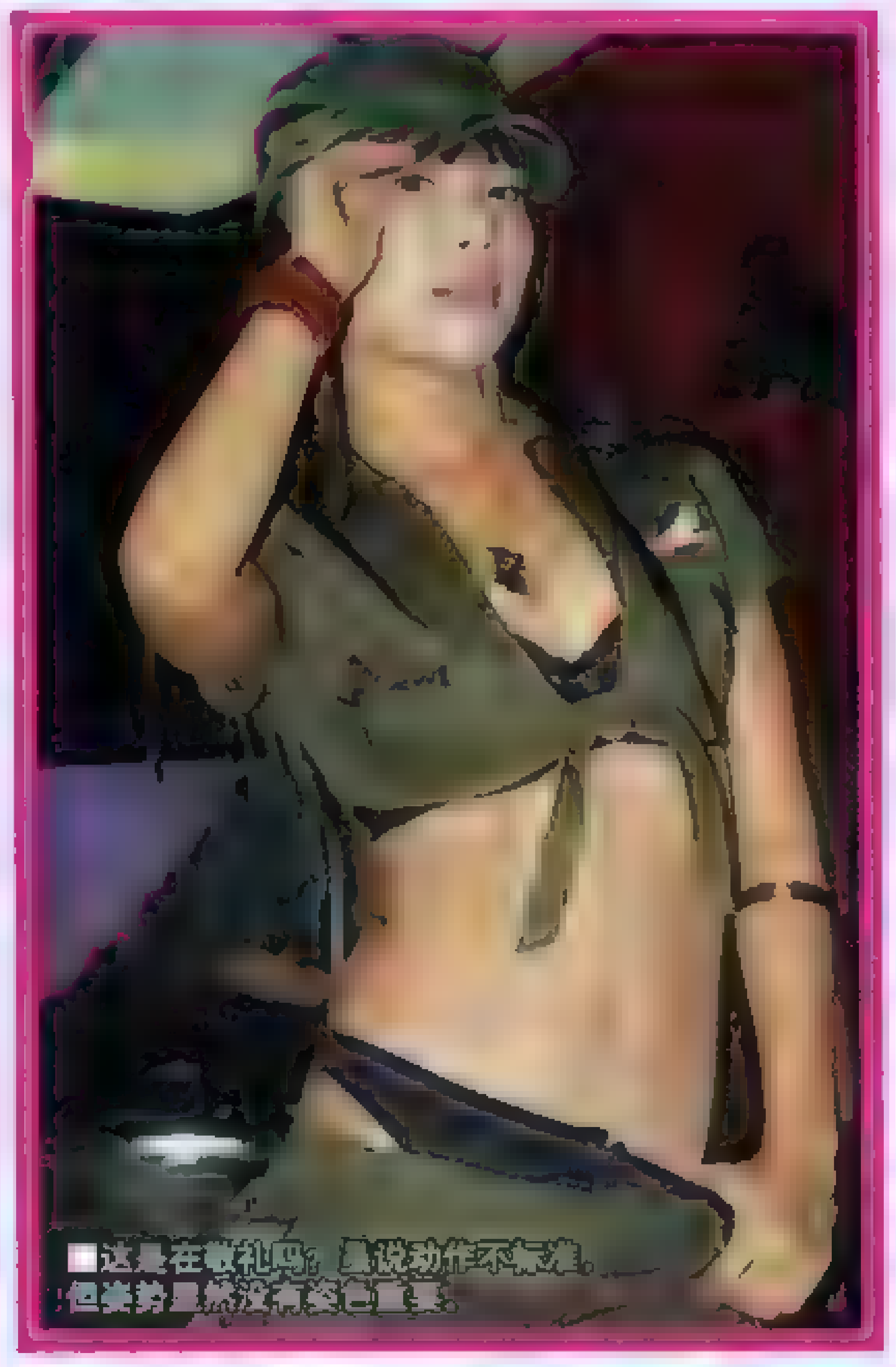
秘密花园

胜负师：一提到咱们的比邻韩国，大伙脑海里出现最多的词汇是什么？是韩流、韩剧、韩国料理、整容还是最近炒得沸沸扬扬的"考瑞亚"……对于普通大众来说，可能很少会联想到韩国的游戏产业。由于韩国政府的扶持，以及一些天时、地利、人和的机遇，韩国游戏业的发展速度令人惊讶，其规模甚至超越了曾让韩国人引以为豪的汽车业。当然，韩国游戏业一直是网游当道，因此不久前举行的韩国游戏展对于电视游戏玩家来说也基本上是事不关己。但咱们还是可以用旁观者的心态从不同的角度看待这次展会，比如"韩国SHOW GIRL与E3和TGS展上的美日SHOW GIRL相比水准如何？"带着这样的疑问和不断求索的精神(呵呵)，胜负师为各位献上本次的"秘密花园"韩国SHOW GIRL特辑。要特别提醒的是部分照片清凉，请各位玩家注意保暖。

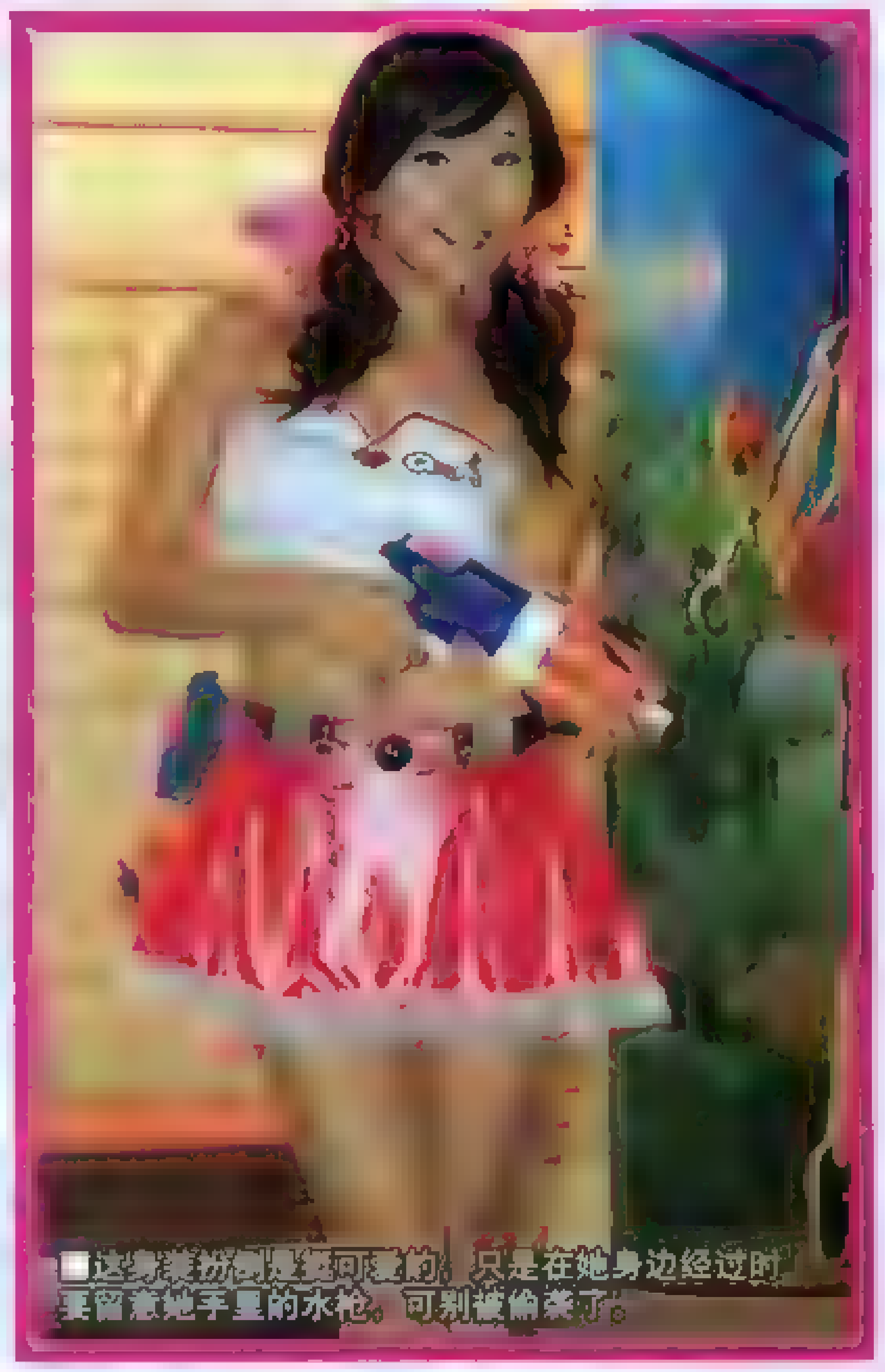
流光溢彩 韩国SHOW GIRL特辑



■SHOW GIRL不俗的容姿配合设定还原度很高的服装，自然成为镜头追随的焦点。



■这是在敬礼吗？虽说动作不标准，但姿势显然没有姿色重要。



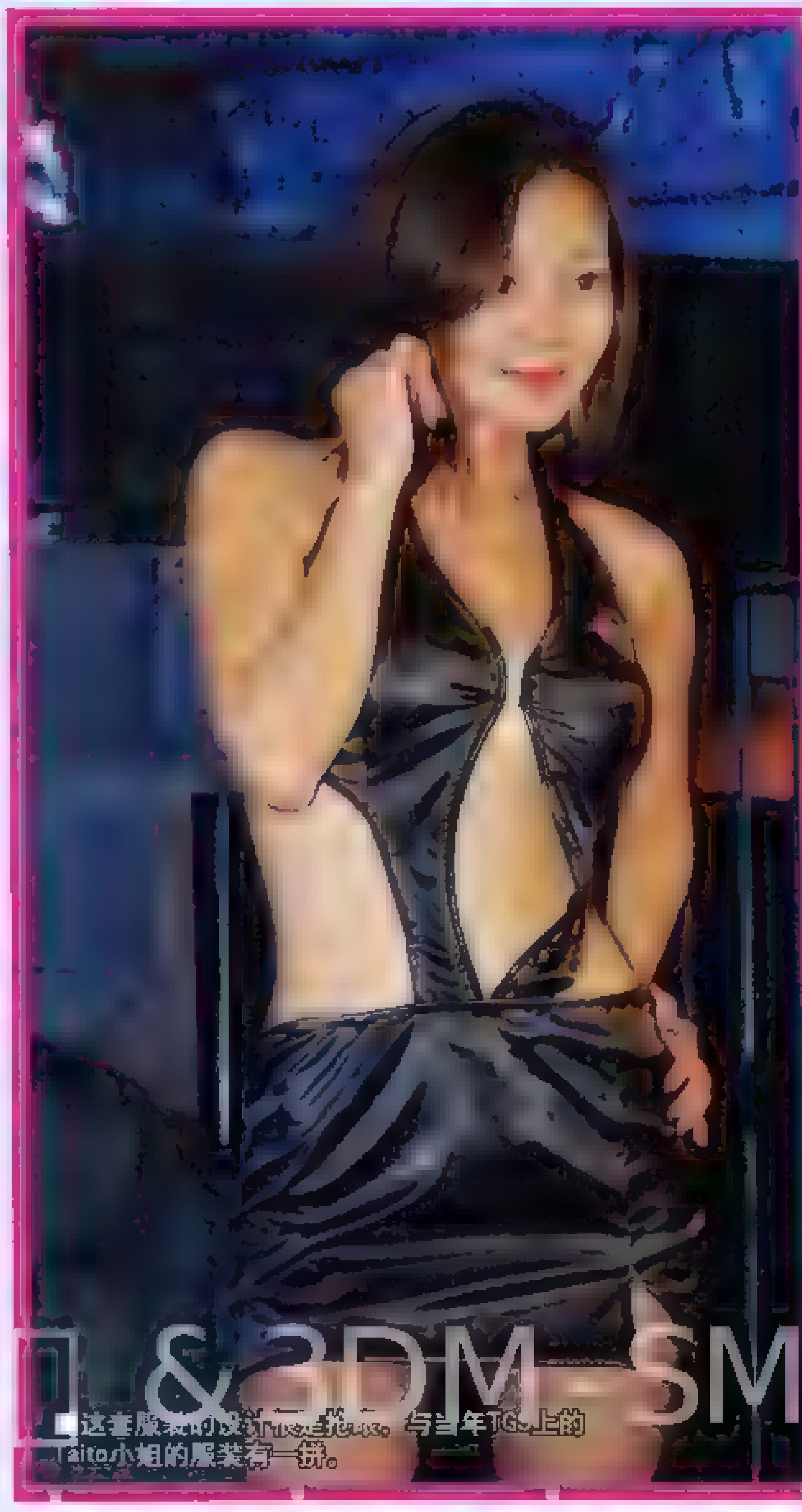
■这身装扮倒是挺可爱的，只是在她身边经过时要留意她手里的水枪，可别被偷袭了。



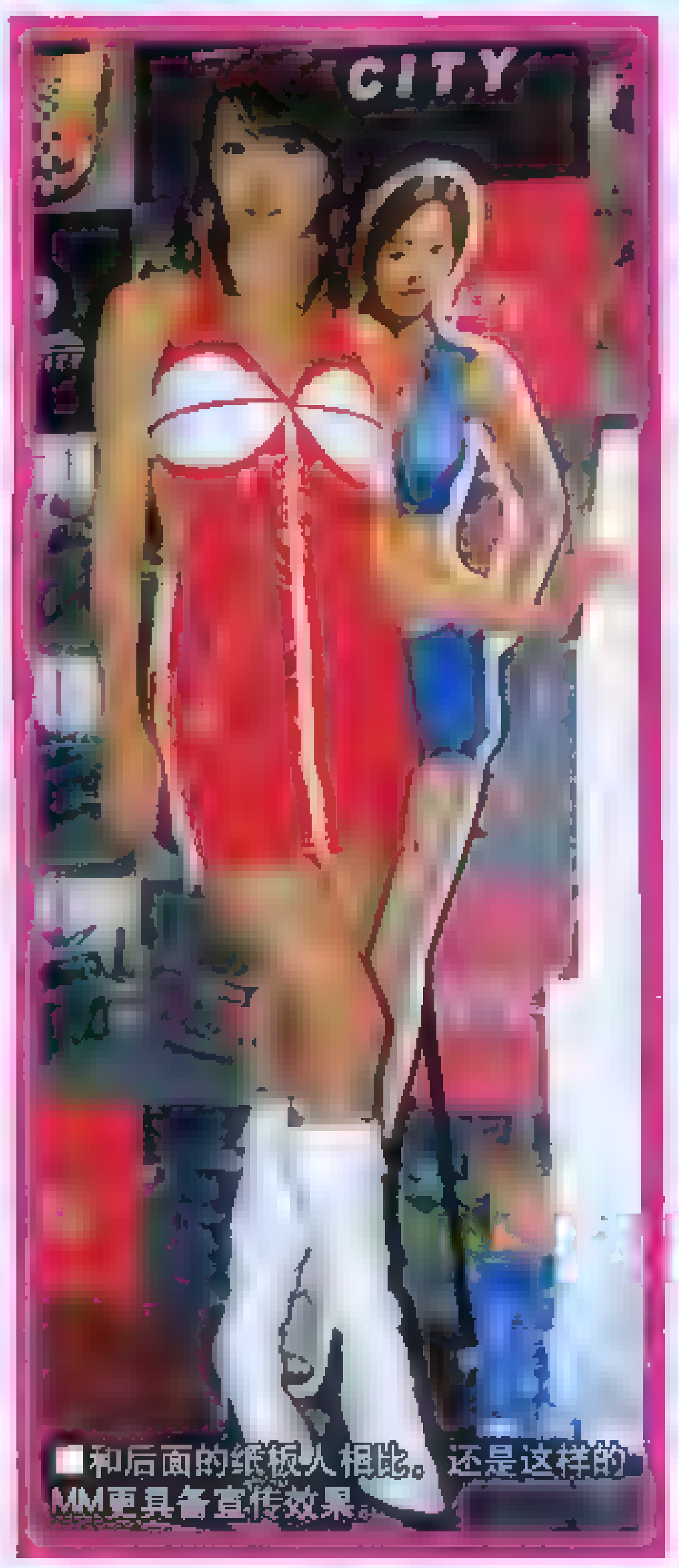
■和略显壮硕的外援[illegible]组的MM显然有些吃亏，表情也不太自然。



■好像很多SHOW GIRL都喜欢以这个POSE示人。



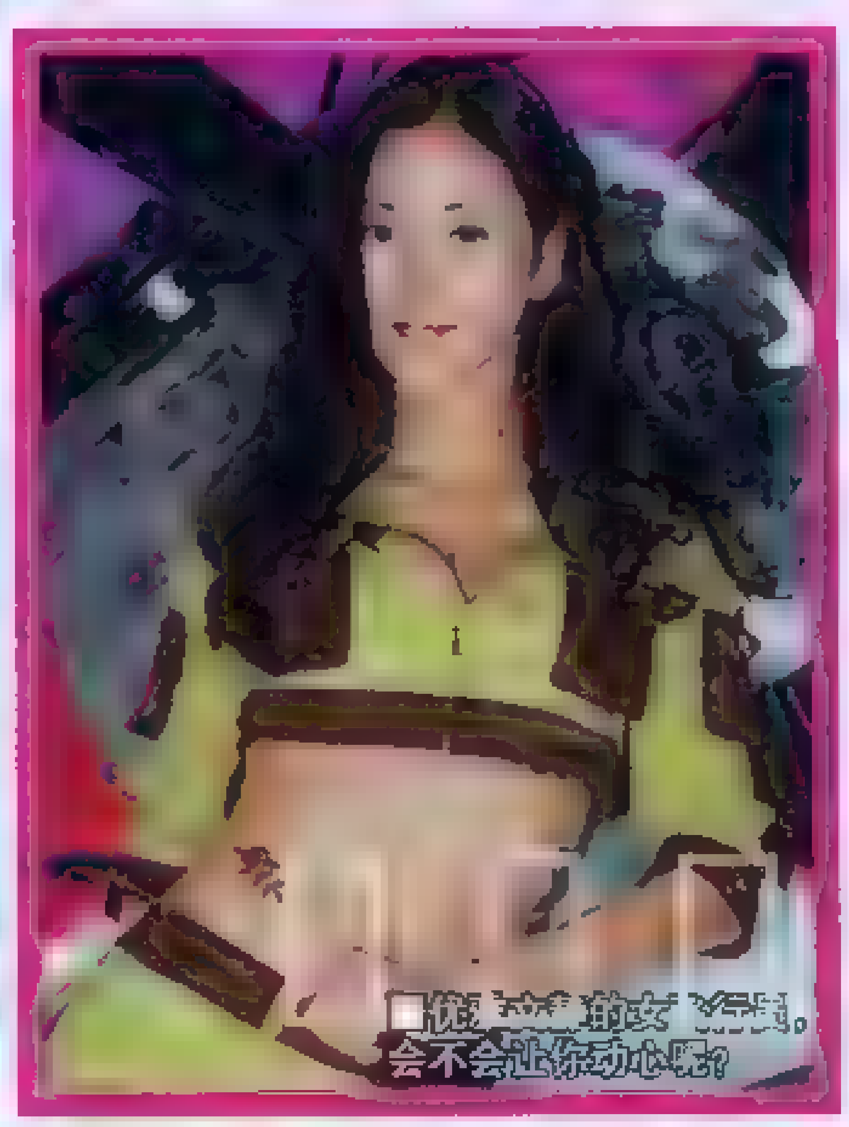
■这套服装的设计[illegible]，与当年TGS上的Taito小姐的服装有一拼。



■和后面的纸板人相比，还是这样的MM更具备宣传效果。

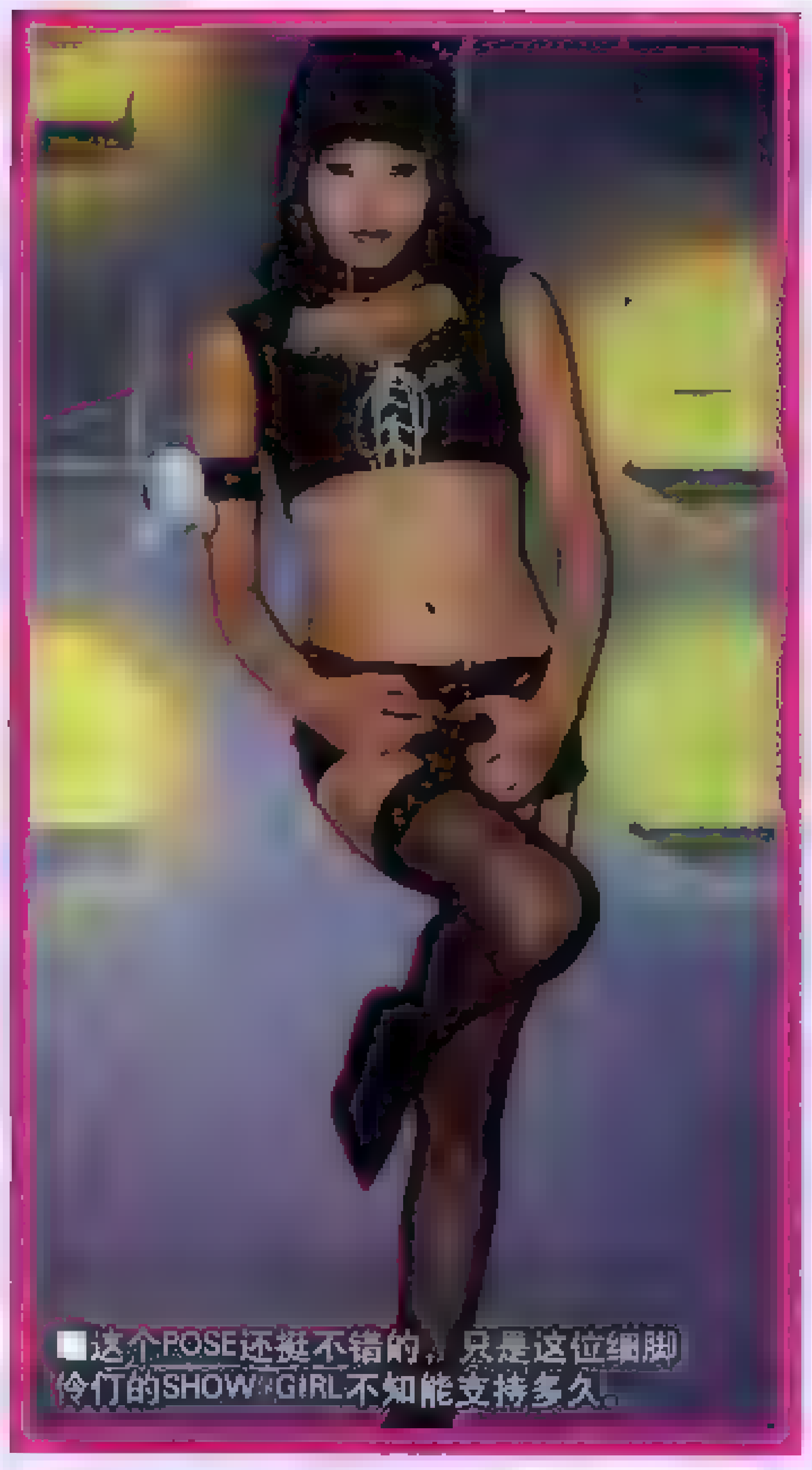


■同样的一套衣服从侧面看起来好像不及正面那么有感觉。



■优[illegible]的女[illegible]，会不会让你动心呢？

& 3DM-SM


■这个POSE还挺不错的，只是这位细脚伶仃的SHOW GIRL不知能支持多久。


■这……这三位算是名副其实的SHOW GIRL了吧。


■服装虽然有些过于中规中矩了，不过两位SHOW GIRL的表现还算专业。

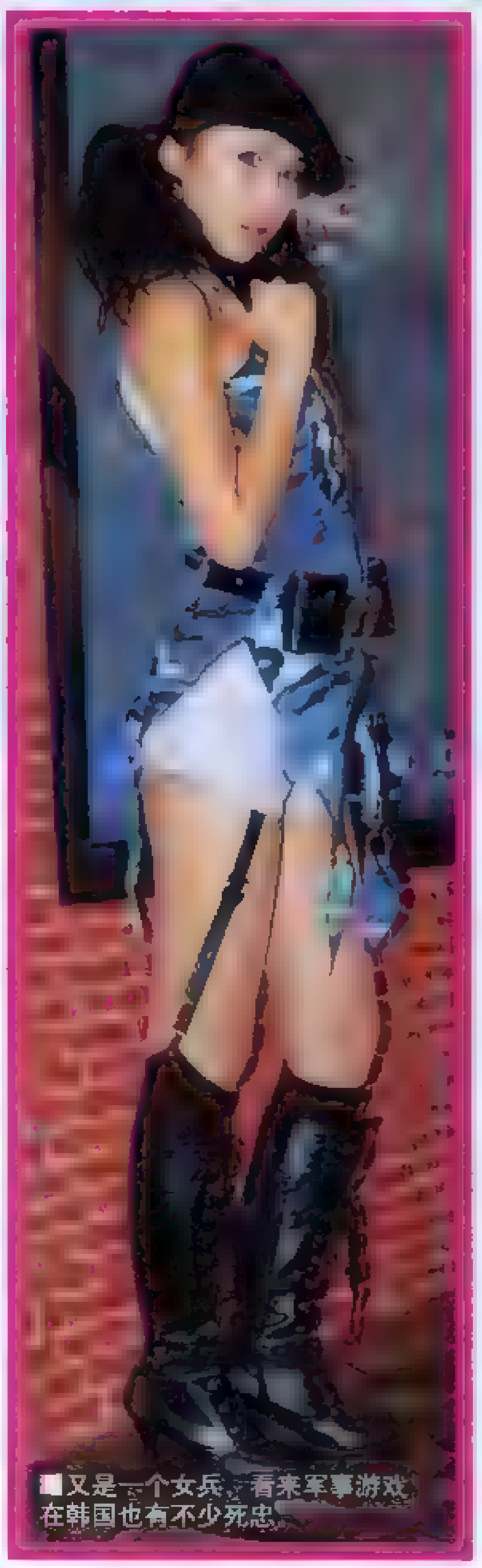

■车太贤怎么沦落到当SHOW BOY了？旁边是他的绯闻女友吗？


■咦？这么勾魂夺魄的眼神，难道摄影师是位帅哥？

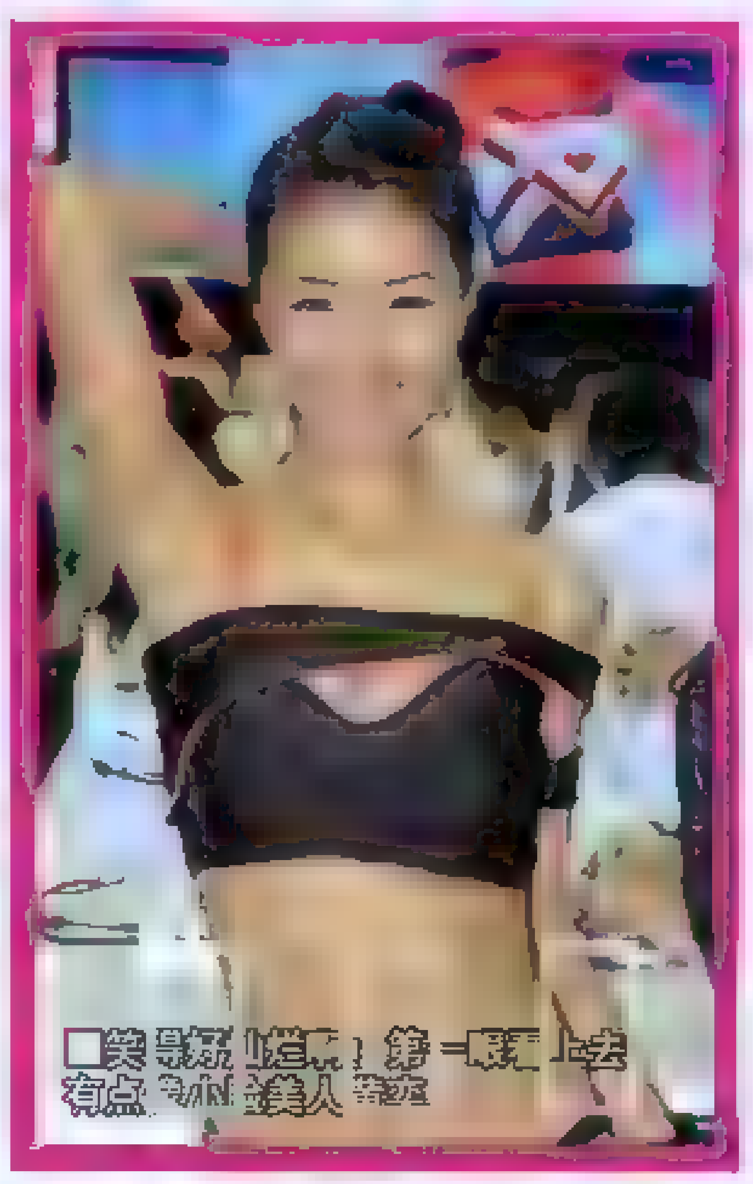


■没有很花哨的装饰，这样素雅的打扮倒也十分讨巧。


■感觉十分活泼的一个MM，看这架势是不是想秀上一段拉丁舞啊？


■又是一个女兵，看来军事游戏在韩国也有不少死忠。


■这次的SHOW GIRL中，衣服抢了人风头的情况并不止这一例。


■笑得好灿烂啊！第一眼看上去有点像[illegible]美人[illegible]

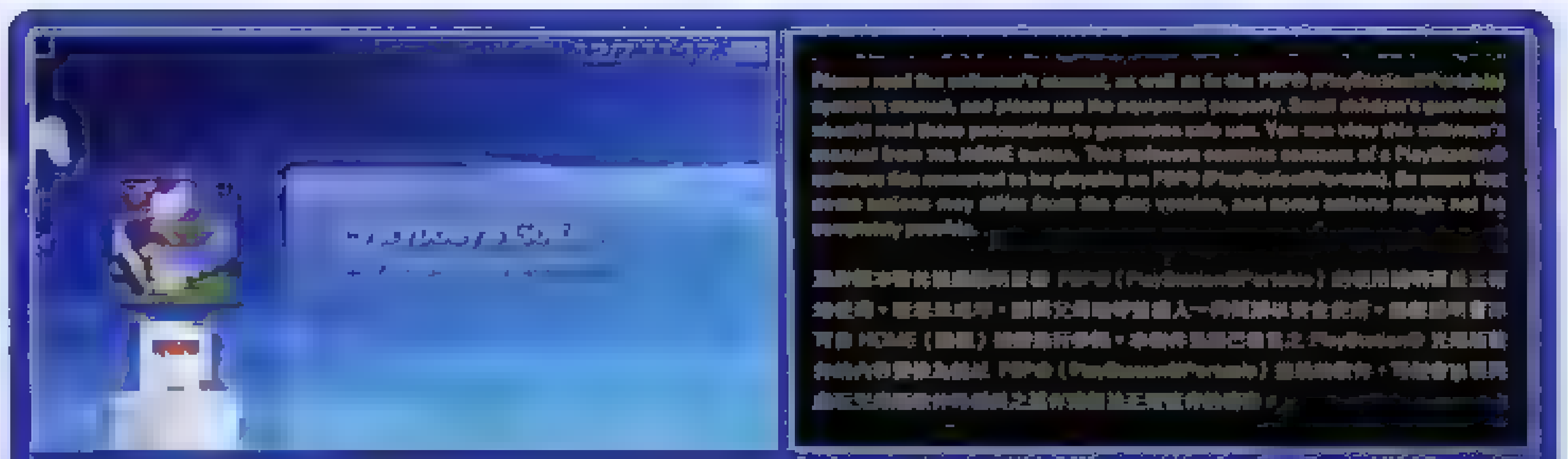

■这位有些拉丁味道的SHOW GIRL笑容也很奔放。

L & 3D M-SM

掌机动态扫描

文 零下

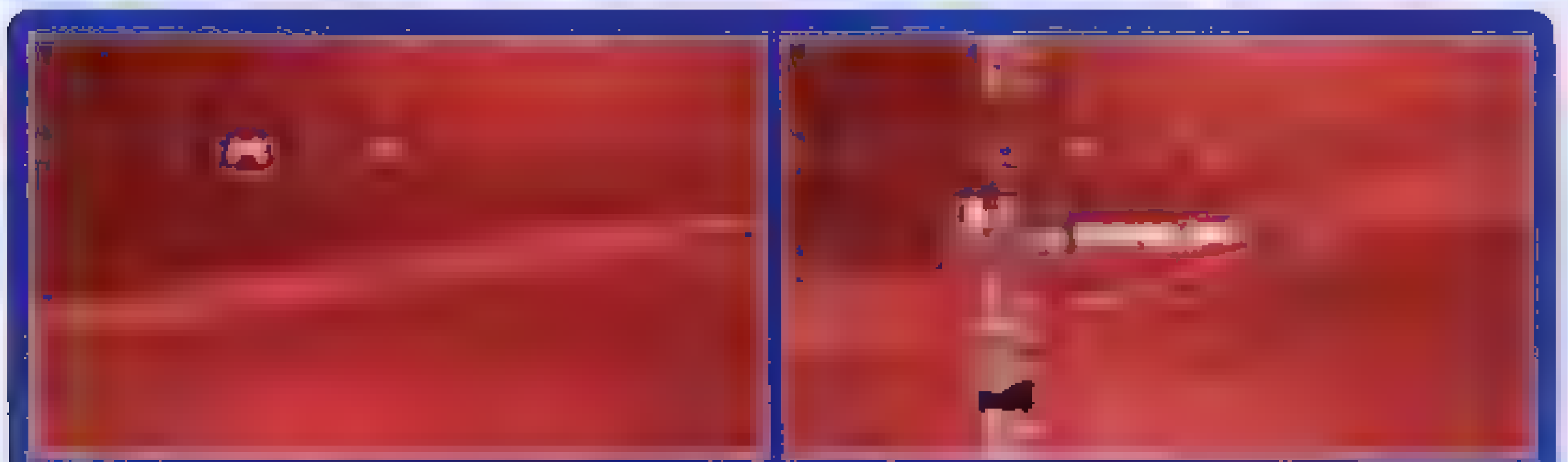
PSP Booster归来，Devhook疯狂更新



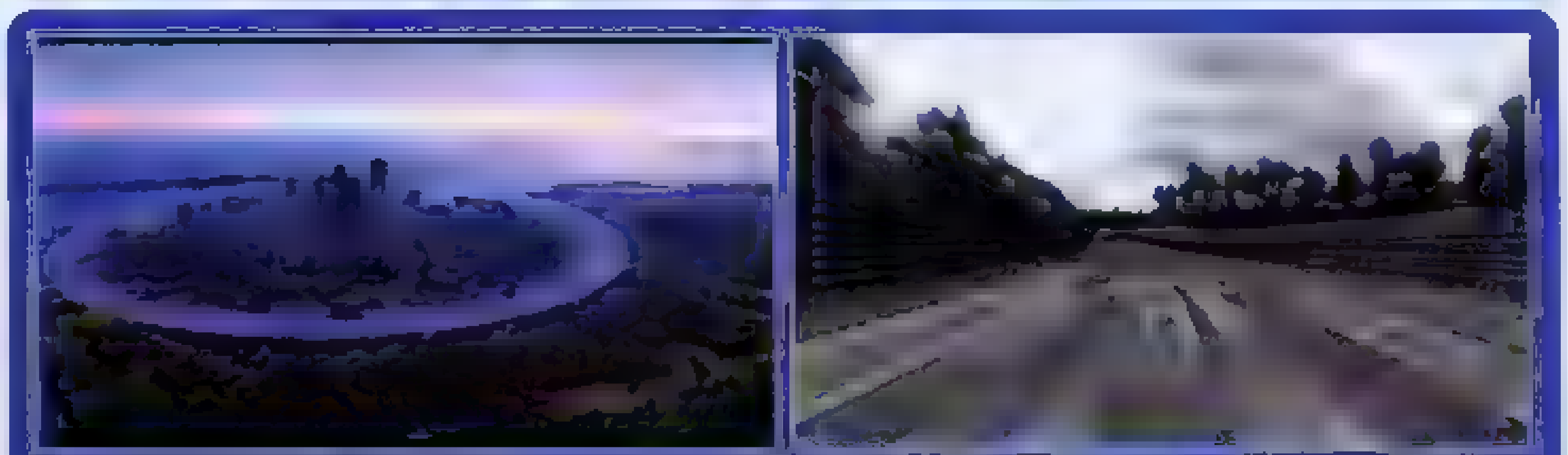
尝试在Devhook所模拟的3.02系统中运行已经购买授权的PS模拟游戏，但运行到版权声明画面时发生死机，无法继续运行。



和3.02的系统界面别无二致，可以很明显的发现多出的"摄像头"和"遥控操作"等选项。



在PSP上所截得的"遥控操作"状态下的PS3桌面，由于是以视频实时编码的方式进行传输的，所以画面有少许的"马赛克"存在。



播放1080P的《GT HD》和电影《生化危机2》的宣传片断，前面说过，由于实时编码效果并不如人意，在PSP上观看高清影像可以说是完全无法体现"高清"二字。

此前因Devhook的发布压缩包内含有Sony PSP系统的相关文件涉及版权纠纷，而收到Sony律师信后宣布隐退的Devhook的作者Booster终于复出。先后在短短几天时间内依次发布了Devhook 0.50、0.51、0.51.0100三个版本，先后分别加入2.82、3.01、3.02等系统的模拟的支持。经过实际测试，新版Devhook所模拟出的3.01和3.02系统均能和PS3正常联机，可以使用"遥控操作"功能无线控制PS3，并且使用组装记忆棒也能下载PS模拟游戏以及购买授权。但令人可惜的是PS模拟游戏在模拟的3.02系统下无法运行。

NDS 电影卡发布M3新品信息

新产品命名为M3 DS Simply，是一款大众型SLOT-1端普及产品，没有GBA游戏功能、PDA组件以及多媒体扩展功能，仅拥有NDS游戏功能。采用microSD，支持FAT32格式，只要会用Windows的复制和粘贴功能的用户都可以简单地把NDS游戏拷贝到SD卡上，可以无需任何软件干预。据称该卡发售时对于Clean Rom兼容度会是100%，而价格将会在200元内，而且不会是198元这种档次，而是更低的价格。并且未来还会推出功能多元化的高端产品M3 DS Real。

NDS 《恶魔城 迷宫的回廊》汉化完成

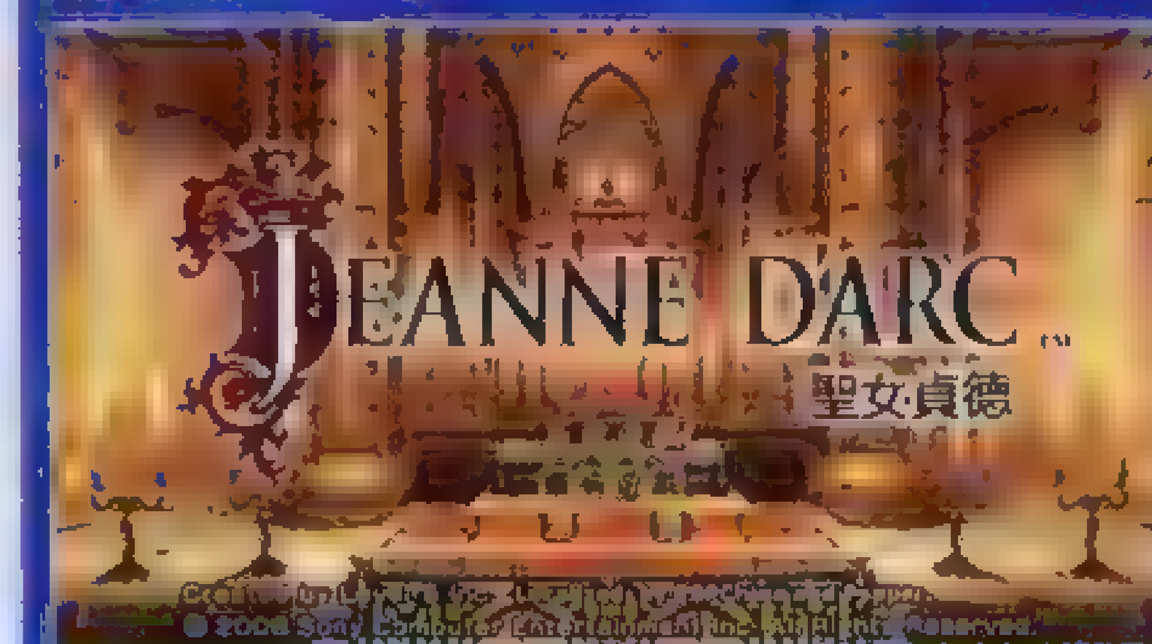
由Shikeyu牵头完成的"《恶魔城》系列"的最新作《恶魔城 迷宫的回廊》汉化版终于发布。

但由于原版游戏本身存在着不定时死机的问题，所以汉化版也依然没能得到解决。死机问题和所使用的烧录卡并无直接联系，只因为该游戏对读取速度要求较高，甚至正版卡带也有轻微的死机现象存在，所以只有使用读取速度较高的P N Y 和KINGMAX等品牌的microSD卡才能有效改善死机问题。



PSP 《圣女贞德》汉化预览版发布

此次发布的汉化预览版《圣女贞德》由雷神及PSPCHINA联合汉化，目前汉化实际进度为：菜单文本 25%，菜单操作 文本 100%，物品文本 20%，其它文本 100%，相信完全汉化版很快就能和广大玩家见面。



NDS EZFLASH TEAM推出EZ5



近日，EZ TEAM正式发布了SLOT-1端的次世代NDS烧录卡——EZ-FLASH V(EZ5)，并预定于今年12月15日正式上市。

EZ5作为目前国内首款正式上市的成熟NDS SLOT-1烧录卡，除了符合次世代NDS烧录卡所应具有的"三免"：免刷机、免引导、免转换之外，还支持使用microSD卡(旧称TF卡)扩展容量。另外，由于EZ5使用的是标准FAT磁盘文件系统，无需额外软件支持的情况下即可支持所有NDS游戏(Clean Rom)，无论是使用Windows还是OSX乃至Linux操作系统都能够通过简单的复制粘贴完成烧录。存档方面，EZ5抛弃了以往的"锂离子电池+SRAM"构成的存档模式，而改为采用与正版卡带相同的FLASH芯片硬件存档，不怕由于电池出现意外而导致的不幸掉档，并且EZ5能自动判断游戏存档格式，无须人工手动对新游戏进行选择。

EZ5的硬件设计拥有双重读取模式，不仅有支持免转换运行NDS游戏(Clean Rom)的纯净模式，还支持混合模式：将来可以通过软件修改的方式，令NDS游戏使用软复位、金手指等功能，甚至可以通过优化读取算法提高microSD卡提高读取速度，即使慢速microSD卡也不拖慢，让玩家在游戏过程中能获得更加完美的体验。

在游戏功能之外，EZ5内核本身即支持TXT电子书阅读、MP3音乐及DPG电影播放，无需另外安装复杂的Moonshell等自制软件。而且EZ5将开放SDK及99%源代码，从内核功能到Skin可以完全自定义，而由于采用标准的FAT Lib，EZ5对于各种自制软件也拥有优异的兼容性，可以令NDS的功能更加强大。

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn
栏目主持 纱迦

死或生极限沙滩排球 2 X360 全版本

原名 Dead or Alive Xtreme 2

赚钱大法

在赌场中赌老虎机是最快的赚钱方法，中间有一台最大赔率1000倍的老虎机，不过也有一定几率输500倍，风险较大。下边这条秘技能够使你在老虎机上百战百胜，收集齐全部泳装不在话下。在老虎机开始转动后立刻按导航键调出系统菜单，然后按X键调出登出用户菜单，如果赢钱就按导航键退出继续，如果看到左方画面下方出现红色的数字(即输钱)就立刻选"是"登出用户。之后再次选择本用户登入进入游戏你就发现你的钱恢复到了输钱之前的状态。如此反复大概一个小时你就能成为千万富翁，如果运气好说不定还能看上几段钢管舞，真是一举两得。

钢管舞随便看

大家都知道，通常一张钢管舞的门票只能看一次钢管舞，不过我们可以通过登出法用一张门票观看无数次的钢管舞。钢管舞时长一般是1分10秒左右，通常说在钢管舞结束屏幕出现NOW LOADING之前登出都可以，不过保险起见还是建议大家在MM表演到1分钟时登出，具体方法如下：

钢管舞播到1分钟时，先按导航键，再按X键选择登出，接着确定登出，然后按两次B键，回到游戏初始画面。再进入游戏，可以看到门票还在，爽吧？

Tecmo绞尽脑汁想出的浪费玩家时间的方法，就这样被神奇地化解了！果然人民群众的力量是无穷的！

战国无双 2 帝国 PS2 日版

原名 战国无双 2 Empires

武器锻冶大法

本作中玩家可以改造各级武器。在战场上玩家可以随机取得各种能力和属性，过关后可以把它们改造到武器上。我们可以反复改造武器，对于数值不漂亮或是性质不好的能力可以随时替换。实践证明，在高难度下如果能拿到高评价过关，就可以获得极佳的能力。而且本作支持在战斗中中断存档，如果觉得得到的能力不好，大可读档重新来过！

由于仅和难度、评价有关，所以就可以使出最卑鄙、最无耻的一招。进模拟演武选择防卫战，难度调"地狱"，我方兵全满且优势，敌方仅剩总大将一人。开战前携带全据点中立化的战场策，这样开战后只见我方武将如猛虎下山之势迅速将各据点占领，对敌本阵完成合围之势。之后再将敌总大将打至濒死，马上中断存档，之后就慢慢用S/L大法来凹出你满意的能力吧！

但"地狱"难度下的敌总大将可不是吃素的，即便你能力全满也有可能被两刀砍死。为了求稳，不妨改用"困难"难度。当然我们还可以这样：玩家只身将敌总大将诱出本阵，拼命周旋拖延时间，这样很快我方友军就能占领敌本阵过关了。

《真·三国无双3 帝国》的攻略只有4页，而《战国无双2 帝国》的攻略足足有9页。游戏的进化程度由此可见。

鬼泣 3 特别版 PS2 全版本

原名 Devil May Cry 3:Special Edition

超失策的究级秘技

《鬼泣3》的全隐藏要素秘技(也就是在标题画面按住L1、R1、L2、R2键，再将左右摇杆乱摇，听到效果音即可)曾让泰坦等动作游戏苦手的玩家受益不浅，不过到了《鬼泣3 特别版》，任凭泰坦使上吃奶的劲儿，差点儿把类比摇杆摇断了也不起作用。最后得出的结论是，《鬼泣3 特别版》取消了为懒人设计的全隐藏要素秘技。

不过前两日听闻有人试出了特别版的秘技，方法是按住L1、R1、L2、R2键，然后按十字键的任意斜方向，同时推左摇杆的相对方向，例如十字键左上，左摇杆右下(其实乱摇也可以)。一试之下果然成功！泰坦不由呆呆地盯着十字键，口中喃喃道，"我真傻，真的！"

Capcom狡猾狡猾的！

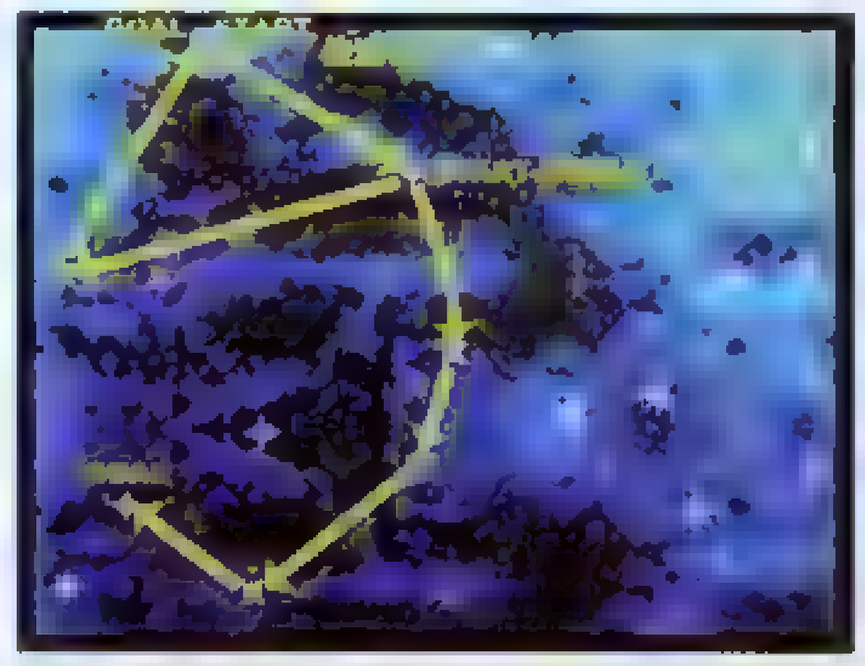
JUMP 漫画终极明星大乱斗 NDS 日版

原名 JUMP ULTIMATE STARS

另外两名隐藏人物

在开场动画中按照图示的顺序在触摸屏上画线条的话即可得到另外两名隐藏同伴，他们分别是《太脏もて王サーガ》的佐渡あいす和《乔乔的奇妙冒险》的岸边露伴。不过获得他们的条件是必须先开启这两部作品所在的宇宙。

据说如果以一天一本的速度来看本作收录的全部漫画，要看3年才能全部看完。



天诛 千乱 X360 日版

原名 天诛 千乱

隐藏成就

本作一共有31项成就。其中全关卡通过、全难度全关卡的忍术皆传取得、忍杀1000人的成就想必很多人都已经拿到了，但最后几项成就应该如何出现呢？

首先是全部隐藏任务通过。隐藏任务出现条件不明，不过如果你能取得全部的忍术皆传，不用说这些关卡是肯定都会出现的。之后就是要干掉特定敌人：戴斗笠的武士。这种武士会躲在每一关的某个角落里，只要干掉他直接过关就行，难度不限。当你杀完50个之后(不同难度下的同一关只算一个)，最后的成就也就解开了。

话说TGS本作那段宣传动画的结尾，会出现一个大大的"千"字。但当时在场所有的人都异口同声地念成了"干"！

恶魔城 迷宫的回廊 NDS 全版本

原名 悪魔城ドラキュラ ギャラリー オブ ラビリンス

投稿人：UCG阳光育成计划成员 更木剑八

隐藏模式——OLD AXE ARMOR开启方法。

选择一个已经通关的乔纳森模式的存档，在击败1000个老式皮制铠甲兵(第92号怪，オールドアックスアーマー)后，新开存档就会出现第四个模式。使用的角色就是92号怪老式皮制铠甲兵。其操作如下：

←/→	角色移动
↑	调查
↓	蹲下
↑↖←↙↓↘→+Y	特殊技1
→↘↓↙←↖↑↗→+Y	特殊技2
↑+L	高跳
↑+X	副武器
SELECT	切换副武器
START	暂停
B	跳(有二段跳)
L	疾退(跳跃中L也是高跳)

下面说一下杀怪1000遍的技巧。首先要尽量提升攻击力，比如戴那个钱越多攻击力越强的戒指(完成任务4-4得到)，用良性BUG刷些高级道具卖钱增加些攻击力，直到能使用无影拳套(みえないパンチ，BOSS RUSH的COURSE2奖品)一击打倒此怪即可。刷怪的地点我们选择在魔之13番街第2个记录点最上方，这里有三个蓝色斧男和两个红色斧男。首先释放夏洛特的二级加速，然后用乔纳森从右边进入迅速干掉三个蓝色斧男，然后转身走出房间回来再刷。这样子最快应该能在20分钟内打完收工了。

注：无影拳套能边走边打的特性也适合用在挑战最速BOSS RUSH中。

没想到最后一个隐藏角色竟然是它，真是失望啊！



使命召唤 3 X360 全版本

原名 CALL OF DUTY 3

投稿人：lovewm

选择关卡

进入CHAPTER SELECT，按住SELECT键输入→、→、←、←、X、X。

使命召唤 3 PS2 全版本

原名 CALL OF DUTY 3

投稿人：lovewm

选择关卡

进入CHAPTER SELECT，按住SELECT键输入→、→、←、←、□、□。

如果能用Wii的双截棍玩X360画面的《使命召唤3》该多好(妄想中)……

Level－5出品游戏的素质一向都有保证，本作当然也不例外。本作集合了所有纯正战棋式战略游戏的精华，喜欢战棋式游戏的玩家几乎不需要上手时间就能够迅速融入游戏，可练级的自由战斗也不会让人对难度望而却步。惟一令人遗憾的就是游戏没有二周目以及HARD难度的设定，对游戏的耐玩度有所影响。不过，《圣女贞德》仍是近期内不可不玩的掌机大作，如果你有一台PSP那就赶快加入贞德的大军一起对抗英国侵略者吧。

基本操作	
十字键	光标移动
摇杆	战斗中转动视角
○	进入地图/打开菜单(战斗中)
×	取消/察看行动范围(战斗中)
□	表示目的地/切换视点远近(战斗中)
△	快速切换角色(战斗中)
L	视点向左旋转
R	视点向右旋转
START	调出系统菜单
SELECT	切换人物HP表示



文 狂徒的鱼 美编 anubis

圣女贞德	SCEJ/Level-5	S・RPG
PSP	ジャンヌ・ダルク	日版
	无对应周边	对应玩家年龄 全年龄

战斗准备篇

战前选择出击阵容

在战斗开始前的出击画面系统会为你提示出击倒BOSS、到达某目的地等胜利条件，以此为参考有针对性的安排出战阵容才能百战百胜。比如击倒BOSS的关卡应派出主力阵容，到达某目的地应派出移动力高的角色出战以节省回合数，敌方全灭的关卡一般不会有什么难度可以派出主力＋二线的混合阵容练级。关卡中的地形条件也可以先预

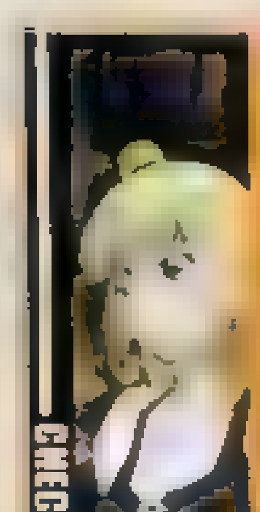


览一遍以做到心中有数。特定的关卡中也会出现某些角色强制出击的情况，在出阵画面时注意为其整理好装备。

根据敌人情报改变我方装备



出击画面时把光标移动到敌方角色身上按○键可以看到此敌人的能力、装备以及技能石的装备情况。战斗准备时也要考虑到这些来根据敌人的情报更换我方的装备以及技能石。其中最重要的就是技能石的装备，本作中技能石分为三个属性它们以太阳→星→月→太阳的顺序互相克制，人物装备上哪种技能石就是哪种属性，不装备技能石则为无属性，战斗时被克制的一方的攻防都会受到很大的影响。如果关卡之内太阳属性的敌人居多那就给出战角色装备月属性技能石，月属性居多自然要装备星属性的技能石。如果技能石装备得当可以使战斗轻松很多。



地形确认

游戏中每一关都有限制回合数的设定，如果在到达回合数之前没有达成胜利条件就会导致GAME OVER。所以战前最好也注意下关卡内的地形是否影响我方的进军也要考虑在内，河流、树木、沼泽等棘手的地形最好绕过它们，避免在这里与敌人进行过多的纠缠。

移动篇

保证2人以上行动

本作中如果角色周围9格之内有其他同伴存在，在敌人攻击这个角色时就可以反动减轻敌通常攻击威力的防御支援(コネクションガード)，发动防御支援的同伴数越多提升的防御力就越高。选择出击后我方移动时最好不要分散开，至少也要保证二个人在一起组成小队行动。如果采取多路进攻的战略也要保证每一队中至少有一个角色可以使用回复魔法(ヒール)，提高行进中的安全性。



确认敌人的攻击范围

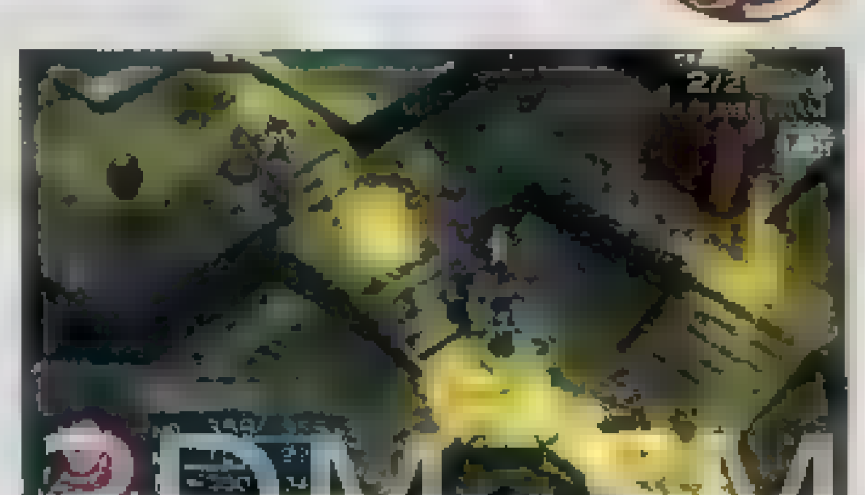
战斗中把光标移动到敌人身上按×键可以确认此敌人的行动范围



以及攻击范围。先确认前方敌人的攻击范围，然后找个防御力高的角色进入他的攻击范围，其他人躲在攻击范围之外与此角色保持可以发动防御支援的状态，等到下回合把敌人吸引过来之后其他在外围的同伴一拥而上解决掉该敌人是最有效的战略手段。

守住背面以及侧面

攻击角色的背面以及侧面时攻击的命中率以及攻击力都会有所上升，这一点对我方或敌方同样适用。所以移动后选择待机时要考虑好面对的方向，尽量不要给敌人攻击到背面或侧面的机会。同样，在攻击敌人时也尽量要绕到他们身后或侧面后再发动进攻。



▲两个同伴背靠背的待机可以避免敌人从身后攻击。

©2006 Sony Computer Entertainment Inc /Developed by LEVEL－5 Inc.

攻击篇

避免受到反击

近战中普通攻击之后必然会受到对方的反击，这是游戏的基本系统。在战斗中尽量避免被对手反击也是基本的战术之一。在对手的体力较多、攻击力较高的场合下，应先采用弓箭攻击或魔法攻击等对手不能反击的远程攻击最大程度的减去其HP，然后再采用近战给予敌人致命的一击。另外，近战的复数攻击以及有一些近战的技能也是不会遭到反击的，在作战的过程中应当合理的运用他们。





▲被围攻的弓箭手没有任何可以反击的机会。

弓箭手不能反击

具有5格攻击范围的远程攻击角色弓箭手在战斗中往往能起到狙击对手，给予敌人奇袭的效果，回复弹技能也能在远处为同伴回复HP，在游戏中后期弓箭手的作用非常突出。不过他也有着致命的缺点，就是不能反击。所以千万不要让我方的弓箭手暴露在敌人的火力范围之下，移动的过程中弓箭手最好站在队伍的最后方。

合理利用攻击支援

攻击敌人之后，其后方一格会出现一个炙热点(バーニグサイト)。站在这个点之后，无论此角色发动普通攻击还是技能，攻击力都会有大幅度的提升，一个回合之后炙热点消失。不过可惜的是弓箭攻击以及技能都不能打出炙热点，最好使用攻击力低的角色来打出炙热点，然后攻击力高的角色站在炙热点上以获得更好攻击效果。想要发动炙热点的角色一定要保证命中率，因为只有命中敌人才有可能发动炙热点。

炙热点效果可以移动

在打出炙热点时有同伴站在敌人身后，那么炙热点就会落在这个角色的身上，如果这个角色还可以移动的话，那么炙热点的效果就会随着此角色移动。利用这个特性就可以使角色保持攻击力上升的状态自由移动到身后有队友的敌人面前进攻，这样就能达成连续攻击支援的强力战术，配合变身能力更是能达到清场的效果。



扭转战局的变身系统

战斗中贞德等持有腕轮的角色每回合会增加一格SP（Soul Power），当SP储蓄要一定数值就可以发动变身（需看宝珠消耗的SP值）。角色变身后角色的各项能力大增，并可以发动变身后的特殊技能，但是效果只能持续几个回合，每场战斗中一种宝珠只能发动一次变身，发动时要注意。

1 "神兽"发动连续攻击

变身只要击倒敌人就可以发动神兽"再获得一次行动的机会，也就是说如果变身后每一击都能击倒一个敌人你就能永远行动下去（理论上）。所以在战斗中使用其他角色把敌人HP降到变身角色能够一击击倒的程度，然后发动变身把敌人击倒就能够获得连续行动的机会，在中后期的战斗中这套战术往往能够起到扭转战局的奇效。

2 回复HP

发动变身时还附加HP全回复的效果，所以当角色HP不足，旁边有没有同伴为其回复HP时可以发动变身来回复HP。在一些失败条件为贞德被击倒的关卡中，如果贞德HP不足时就可以考虑发动变身来起到救急的作用。



全腕轮宝珠醒目

神王の腕轮

宝珠	获得条件	消耗SP	特殊技能	消耗MP
光の宝珠	21关剧情获得	3	女神の光临	50
命の宝珠	26关剧情关卡王座后的隐藏宝物	5	女神の慈爱	82
导きの宝珠	31关后剧情获得	4	天の导く终焉	45
牺牲の宝珠	自由战斗ヴィルド神殿过关后获得	5	女神の悲怆	110
奇迹の宝珠	斗技场二周目挑战成功后奖励	6	天が赠りし奇迹	90

剑圣の腕轮

宝珠	获得条件	消耗SP	特殊技能	消耗MP
白刃の宝珠	2关剧情获得	3	一闪の白	42
红莲の宝珠	8关剧情获得	4	大地を染むる赤	70
苍月の宝珠	斗技场一周目挑战成功后奖励	4	狂う心の青	96

霸王の腕轮

宝珠	获得条件	消耗SP	特殊技能	消耗MP
血の宝珠	34关剧情获得	3	流血の惨事	48
业の宝珠	自由战斗ヴィルノクス城过关后获得	4	觉めぬ恶梦	79
暗の宝珠	通关后完成自由战斗"墓地"获得	5	坠ちる泪	116

鬼神の腕轮

宝珠	获得条件	消耗SP	特殊技能	消耗MP
风の宝珠	初期持有	3	神鸟の爪	40
雷鸣の宝珠	21关剧情获得	4	雷兽の爪	60
天空の宝珠	完成自由战斗"ライモン"获得	4	天空龙の爪	85

贤者の腕轮

宝珠	获得条件	消耗SP	特殊技能	消耗MP
裁きの宝珠	初期持有	3	审判の日	40
报いの宝珠	24关剧情获得	4	消灭の时	61
永远の宝珠	完成自由战斗"ラングル坑道"获得	4	时越えし光	88

通关后的旅程

通关选择记录之后重新返回标题画面读取记录就会返回进入巴黎之前的状态，在此状态下可以挑战世界地图上任意的自由战斗，自由战斗的难度大大增强敌人等级最低也在55级以上，过关后的战斗奖励变为技能石，游戏中所有的技能石基本都可以在各个自由战斗中获得，建议多获得几个经验值加成的技能石以作练级之用。地图上出现自由战斗"墓地"，只有第一次来墓地才可以获得地图中的三个隐藏宝物，注意不要遗漏。斗技场重新开放，二周目与三周目正等着你来挑战，斗技场一周目通过的奖励[illegible]可以在墓地用[illegible]会[illegible]安[illegible]之前[illegible]一场战斗。



文 火花天龙剑 水月兰 美编 anubis



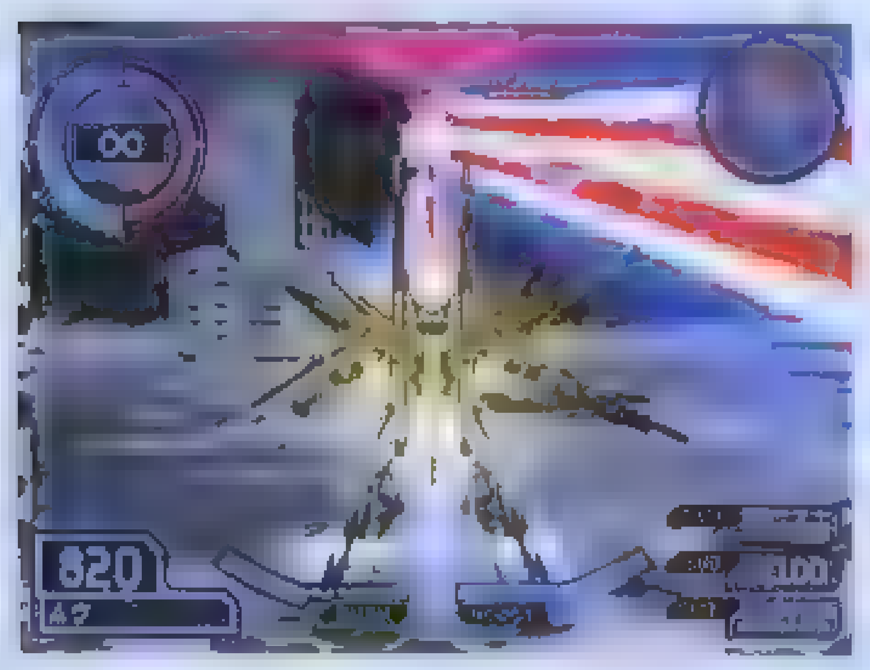
自在街机上推出后便成为投币率最高的游戏——《机动战士高达 SEED Destiny 连合对扎夫特 II》最终推出了家用机版，也就是现在为大家介绍的《机动战士高达 SEED Destiny 连合对扎夫特 II PLUS》家用机版是街机的加强版本，除了解封了所有在街机里作为NPC出场的一部分机体和驾驶员外，还增加了一些新的机体和驾驶员。当然，除了增加新的机体和驾驶员还追加了新的模式。

基本操作	
方向键	连续向同一方向输入两次就会向该方向进行短距离冲刺
□	主武器射击，长按部分机体有蓄力攻击
△	格斗，部分纯射击机体得这个键也是武器射击，部分射击机体长按也有蓄力攻击
○	切换锁定目标
×	单按一下浮空，连续两下是飞行模式
L1	拍档是CPU时，可以更改作战指令
L2	特殊射击
左摇杆	作用同方向键
R1	副武器
R2	特殊格斗
R3	发动觉醒能力
前格斗发动	正前方向+△
侧格斗发动	左右方向+△
后格斗发动	后方向+△
冲刺格斗发动	飞行状态下+△
防御	↓+↑

本作进行改动或增加的操作

1.变形：取消了前作可变形机体飞行模式直接变形的操作，现在变更成浮空状态下→→，由于准备动作多了所以以往很多无耻的一击脱离战斗方式就被弱化了(再一次恨)

2.マルチCS：ストライクフリーダム、ストライクノワール、レジェンド三机的特殊蓄力攻击，简单一句就是复数锁定攻击。□(长按)+○(放手)，也就是蓄力状态下切换目标后攻击，不过不要指望有很强的威力，只是单纯地可以打停一下对手而已，和蓄力一样，不消耗残弹。



3.觉醒发动后得选择有3种，它们如下：

RUSH：也就是前作的觉醒状态，效果也没任何区别，觉醒特征是机身会被一层有色的膜包着。(也就是这样判断敌人是用哪种觉醒的)

SPEED：简单来说就是极端的速度型，伤害丝毫不会增加但是速度快得令人发指，很多理论上不成立的东西在无限的速度变化之下也化作可能，觉醒特征是背后的推进器会长久出现零星的粒子，任意移动时推进器会爆出很明显的气。

POWER：简单来说就是极端的攻击型，1.75倍的伤害输出，自身不会被攻击打硬直(也意味着敌人的攻击请照单全收……)速度不会有任何变化，防御力也没变化。觉醒特征是有个像核一样的光芒在机身中心闪烁。

新增模式——PLUS模式

PLUS模式是以《高达 SEED Destiny》的主角飞鸟真为中心的剧情模式，该模式中会有各种各样的任务给玩家去完成，从一开始的训练生任务到最后的高级Faith任务应有尽有，部分任务更是令人发指。

任务分3种，第1种就是特定角色的协力，第2种就是特定角色的对决，最后一种就是满足自己的任务(其实就是议长给你的任务)。

该模式中还有多个人物可以让玩家拉关系，当关系到满意的程度可以作为副手一同进行任务，而好感度达到最高的话一些非特定要飞鸟真去完成的任务可以选择他们来进行。

该模式有角色等级的制度，等级到一定程度就会获得机体，而同伴们的等级到达一定程度除了会获得机体外还有战场作战指令的增加。

该模式中的机体获得是根据完成任务后获得的，一些拉关系的任务完成了目标人物就会送你新机体，比如和拉克丝拉关系的话会送你正义。

起初PLUS模式是以TV版为根本一直进行的，到了任务"キラ・ヤマト‥"并完成后，原本协力的角色会增加对决任务，原本对立的角色会增加协力任务。"当打完上面所说的这个任务，大家也会对"同伴"这个词有更深的了解，深切地体会到同伴的重要性。

重点机体的变化

在游戏只有街机版的时候就听说2代格斗判定加强了，到家用机版测试后的确强了不少，所以以前冒着风险冲过去砍但未必得到回报的事现在甚少发生，但是这次电脑的AI也强了不少，加上速度型的觉醒的话，即使有机会也不要乱挥剑，冲动是魔鬼啊。

反观现在近距离狙击(实际上就是没进入锁定范围就向目标开枪)就不要指望了，蓄力型扫地式的电磁炮现在摆动的速度下降了，不如1代那么蛮横。

以下是一些机体1代和2代之间的区别：

[illegible]



隐藏要素

游戏中还是设置了街机模式，而且只要打通街机模式11次就可以得到全部的隐藏机体和隐藏人物、隐藏路线。(注：街机模式的路线可以随便，每通一次就得到一个)

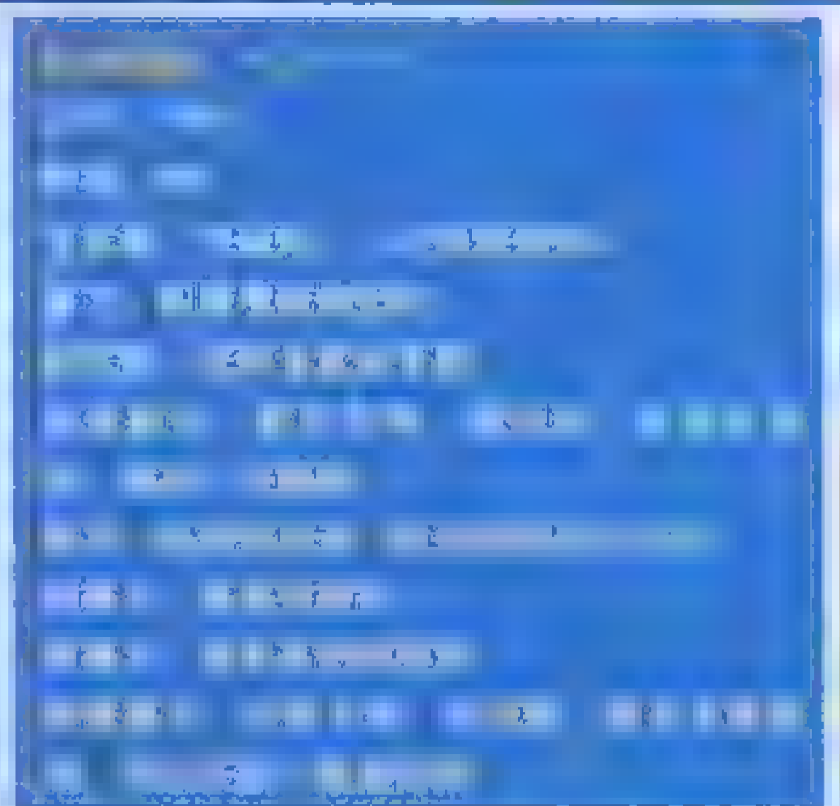
此外，游戏中画廊模式的图片，只要不断使用各个人物通掉街机模式以及完成PLUS模式就可以得到。

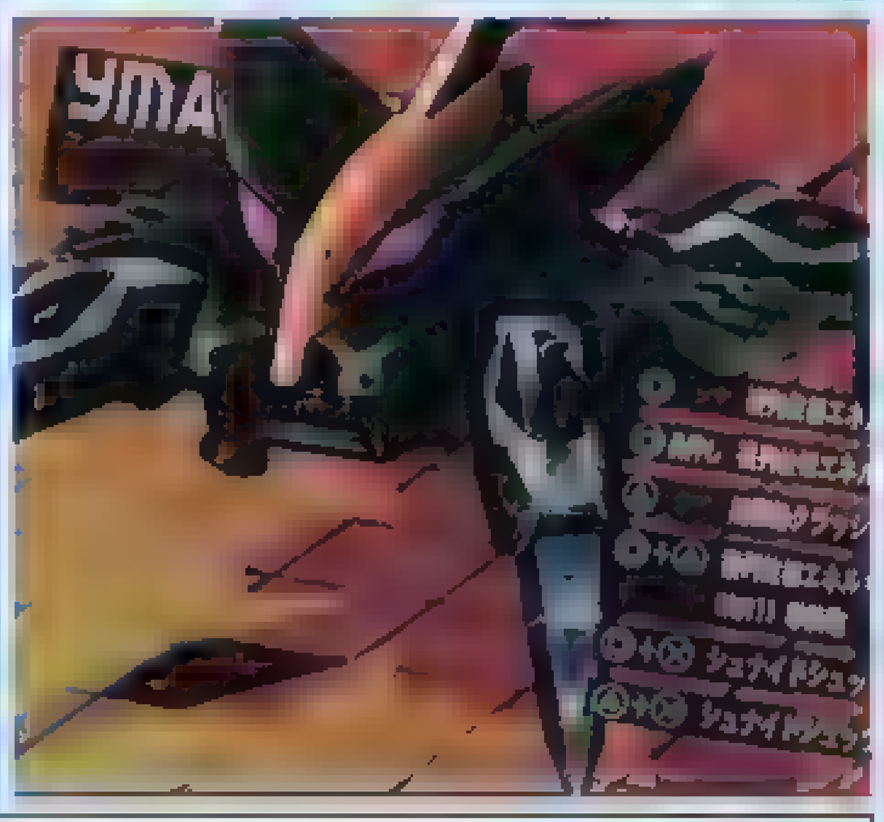
第一次	街机路线G路线增加
第二次	街机路线H路线增加
第三次	得到ブレイズザクファントム(ハイネ机)
第四次	得到ゲルズゲー
第五次	得到グフイグナイテッド(イザーク机)
第六次	得到ブレイズザクファントム(ディアッカ机)
第七次	得到ザムザザー
第八次	得到[illegible]
第九次	得到[illegible]
第十次	得到塞莱妮和索尔以及スターゲイザー
第十一次	街机路线I路线增加

©创通エージェンシー・サンライズ

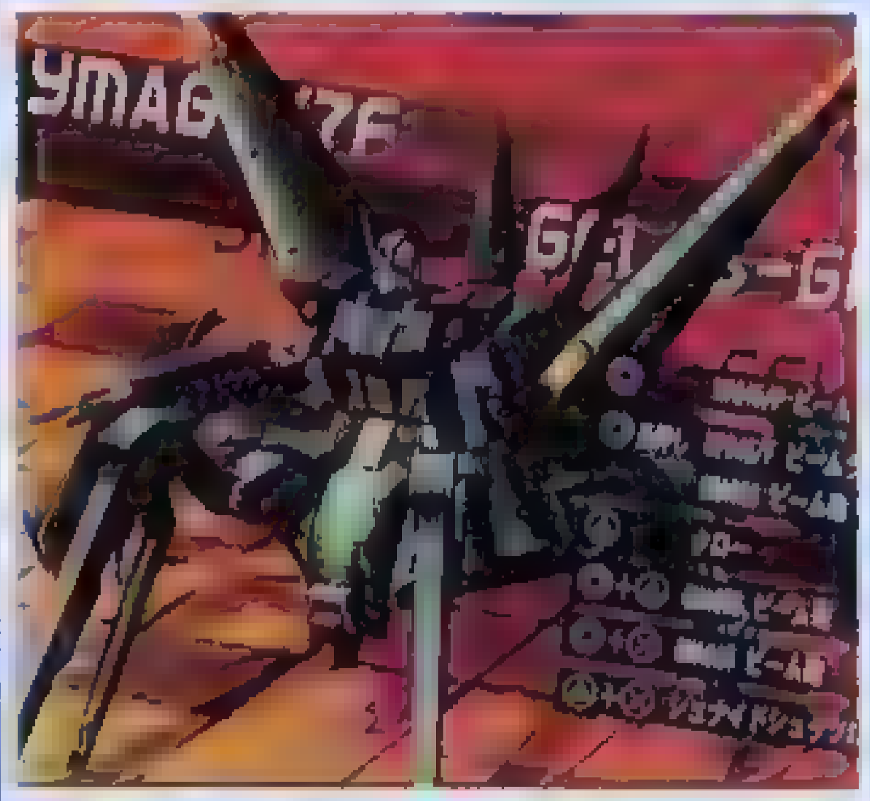
新机体使用心得

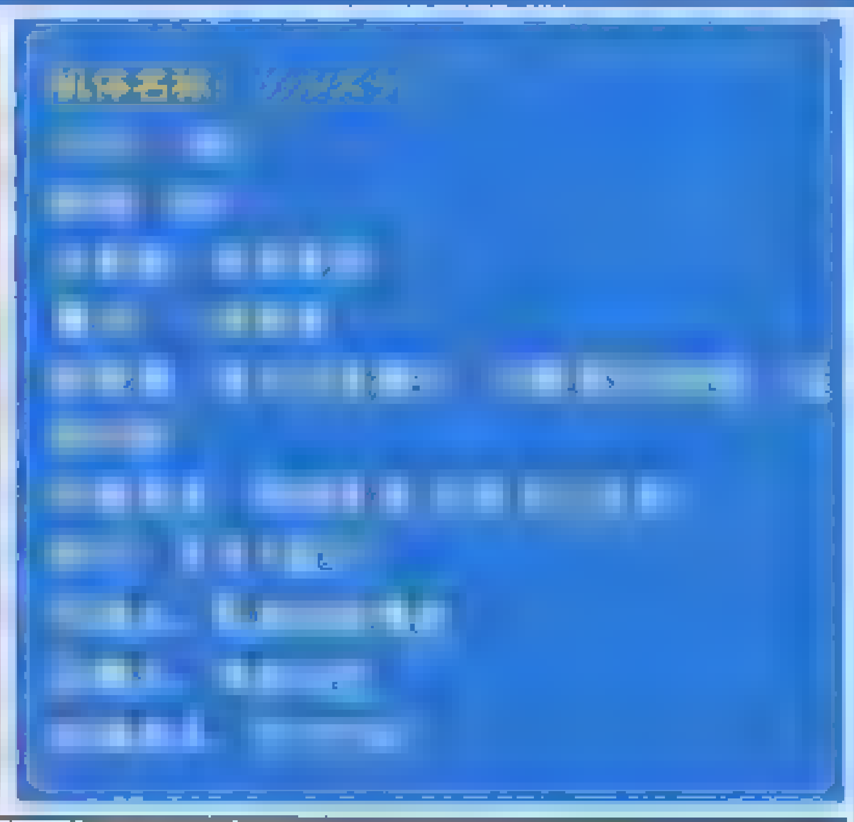
综合篇



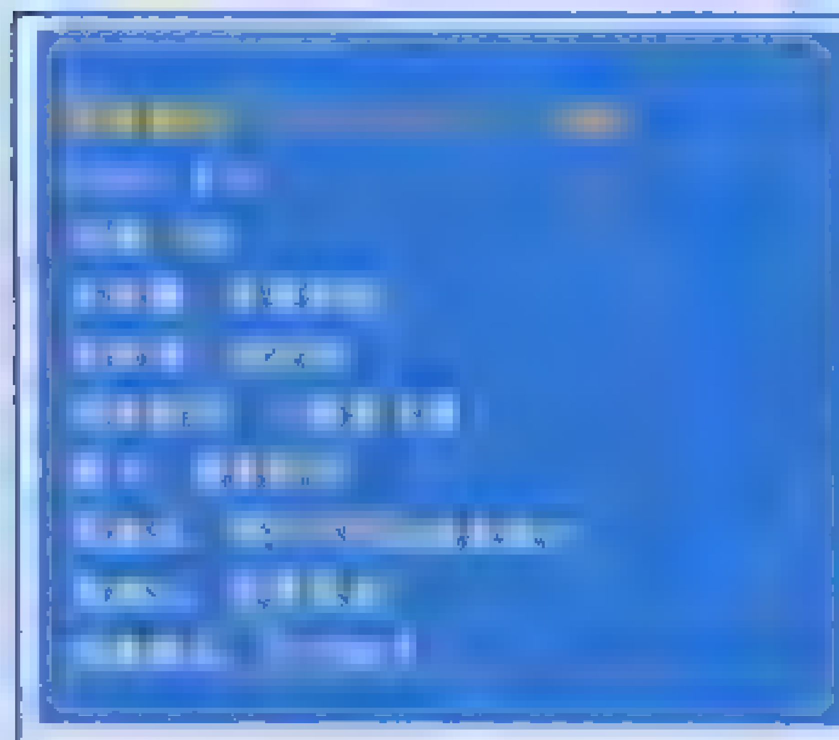


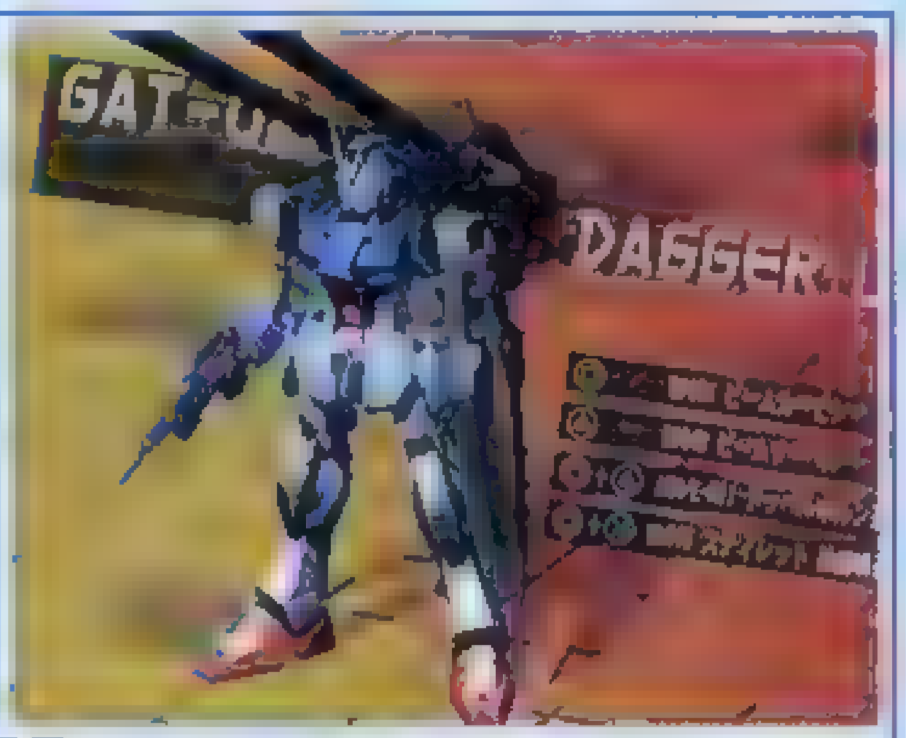
简单使用心得：速度不错，没流星等MA那种别扭的操作(至少不会自己移动)，火力还不错但是被近身攻击的话基本上就很难还击了，齐射威力虽然不错但是命中无修正所以不要太依赖(但是补弹很快，比强袭自由快得多)；力场除了近身格斗什么都能挡下，确保了MA系列没有盾的防御手段不足。



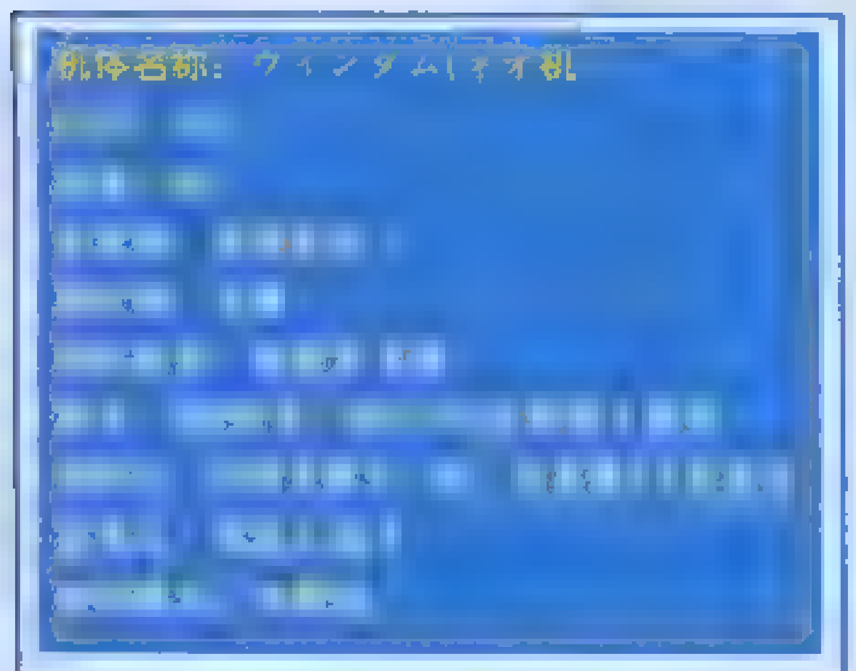


简单使用心得：火力不错，速度也很好，进入狙击模式的话开枪是右一枪后左一枪；命中率比同期的ザムザザー要强，不过没有可以长时间保护自己的力场还是略感不足。





简单使用心得：加农炮射程长，但是不是直线攻击而是曲坠，特殊射击的飞弹有定身效果，无论怎么看都是辅助战斗的机体，格斗也并不太强力，特殊格斗双刀斩击出手太慢，距离也很短，值得注意。

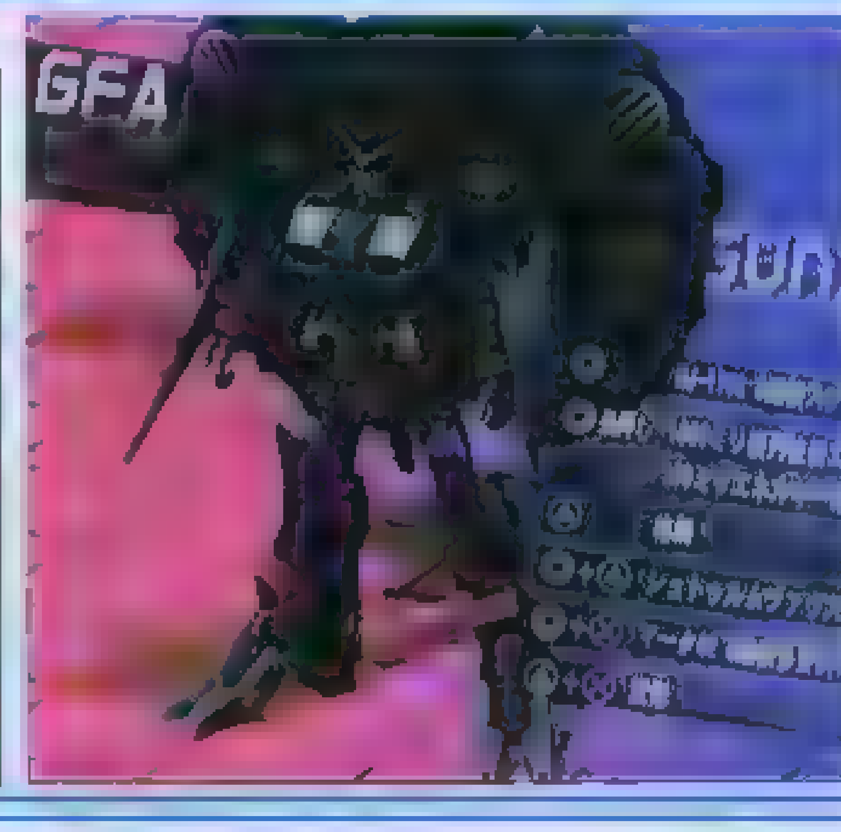


简单使用心得：感觉上比较别扭的机体，主要是3种武器残弹都很少，格斗除了特殊格斗外并不太强，但是用速度型觉醒的话动作出奇地快。

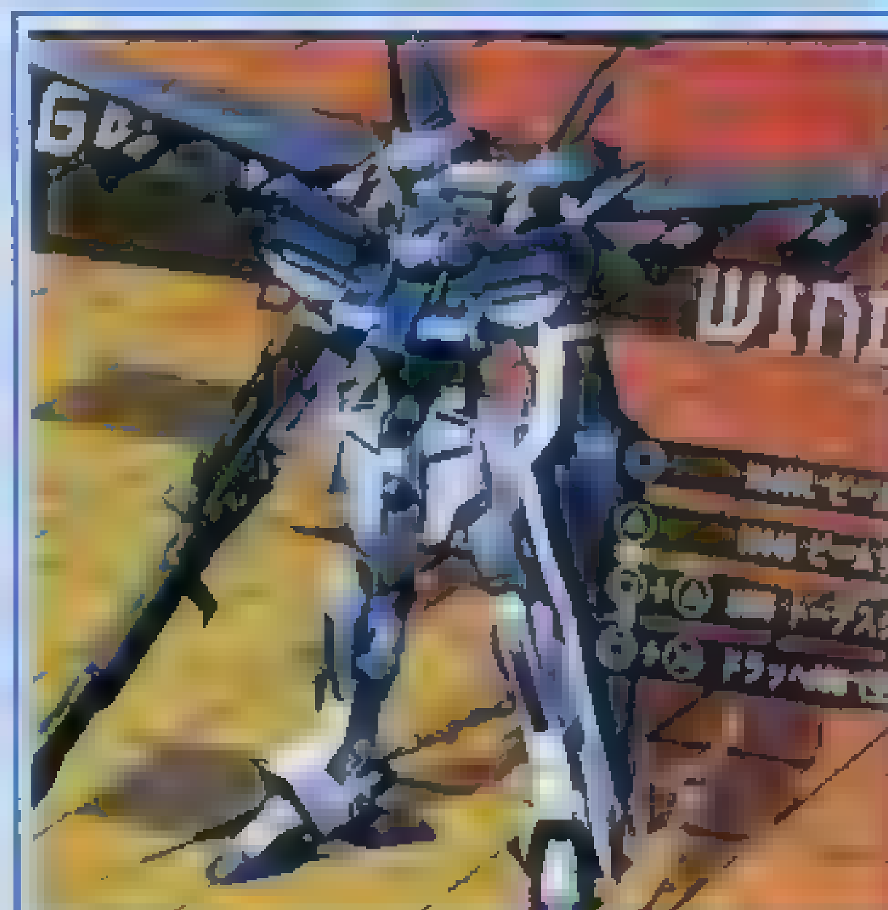


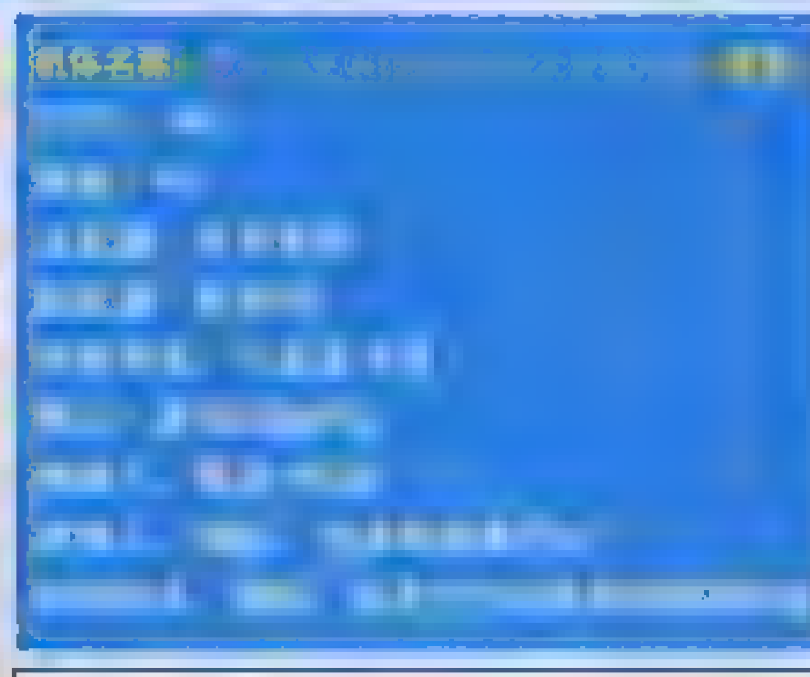
简单使用心得：基本武器配置并不强，核弹发射速度太慢，但是命中后那种莫名的成就感不是用满足可以形容…核弹要等对手倒地时使用，建议升空后再放，因为站在地面放的话会射出战场外。



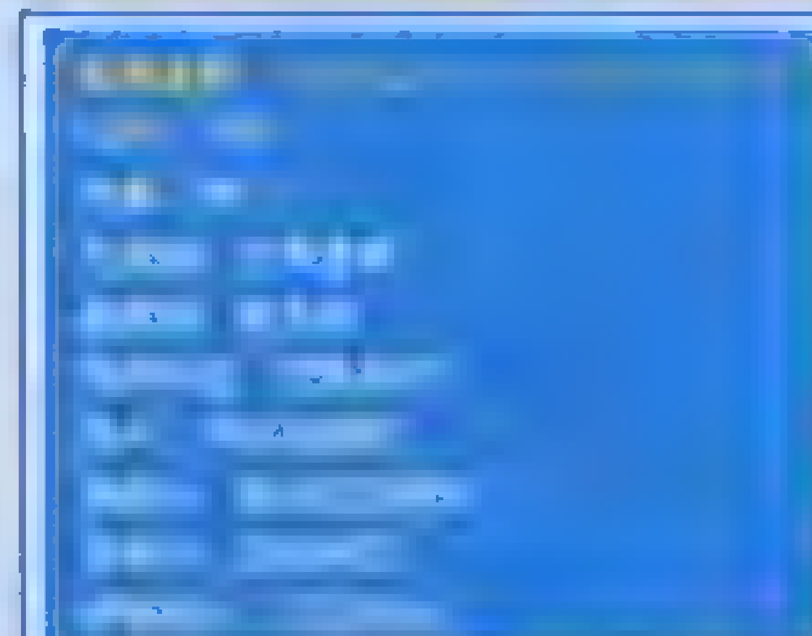


简单使用心得：比流星更霸道的破坏能力，虽然不指望可以躲过别人的攻击，但是机体本身耐久很高，被攻击又不会出现硬直，加上变成MA形态光束攻击无效，可谓优点多多，而且火力更是没得说，残弹几乎打不完，即使打完了补充也很快，但是被格斗机体近身的话就麻烦一点，因为格斗只对地面，要是被砍中上半身的话会相当麻烦，不过可以在MA形态用副武器攻击，因为自己不怕光束攻击。

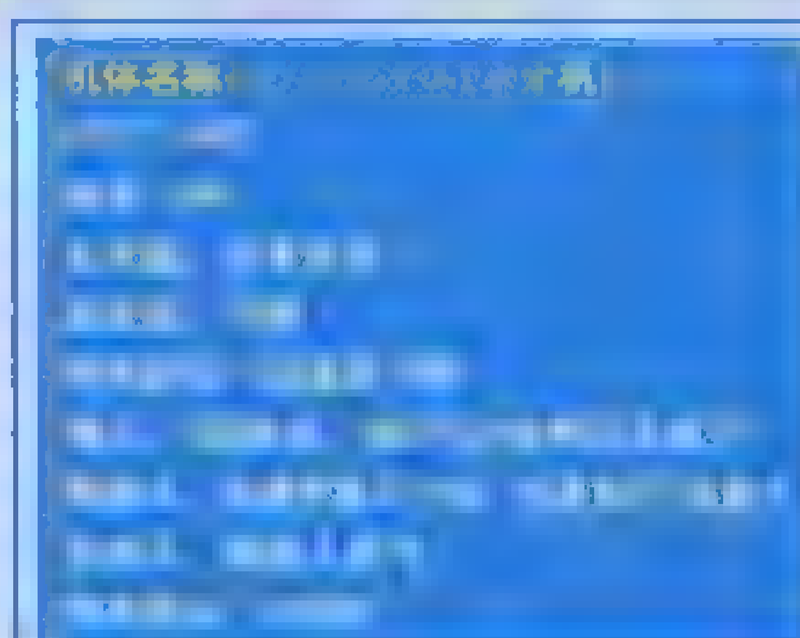




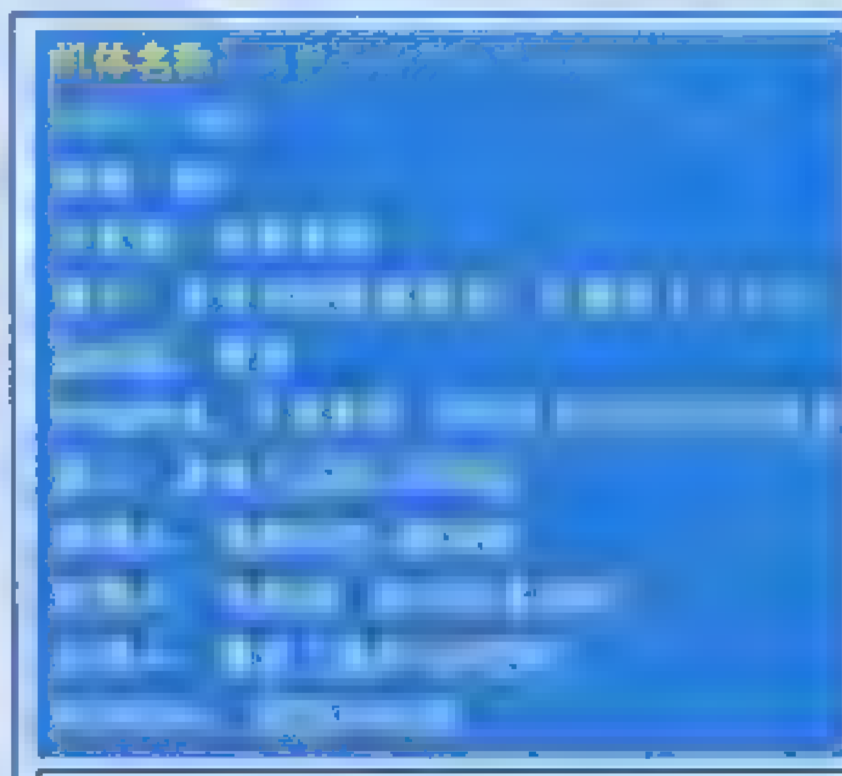
简单使用心得：射击武器方面和尼奥的专机比真是好太多了，机体COST不高，有一定战斗力。

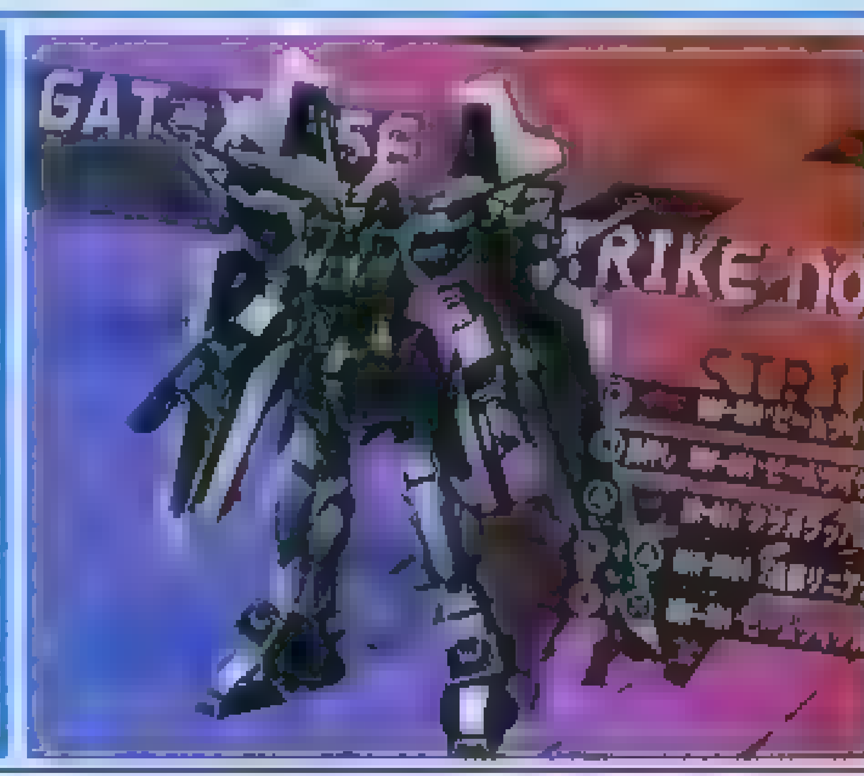


简单使用心得：格斗比射击强的机体，虽然说特殊射击是密集机枪，但仅八发的机枪实际上也不能信赖(范围太小了，又不能转向和索敌)，前格斗判定很强可以当主打手段。



简单使用心得：感觉上比较别扭的机体，主要是3种武器残弹都很少，格斗除了特殊格斗外并不太强，但是用速度型觉醒的话动作出奇的快。

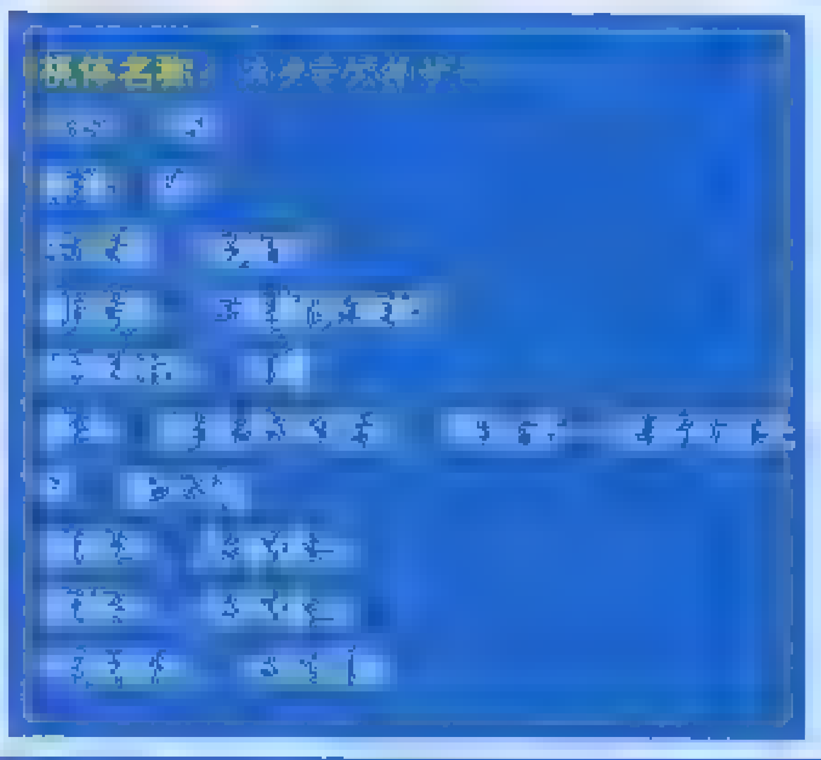




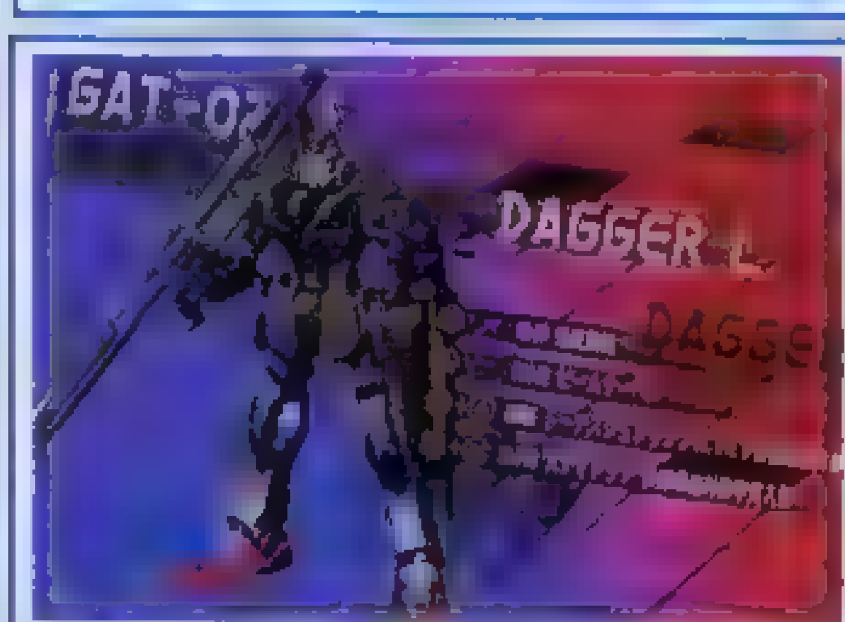
简单使用心得：不愧是特别追加的机体，战斗力一流；特殊射击除了攻击外还可以当做回避手段使用，而且子弹不象其他机枪类会被光束吞噬，蓄力攻击密集得可怕，特殊格斗后可以接着输入格斗(多砍1刀)或者射击(照单全收的1次通常射击)，当然最帅的还是每次攻击完站着不动时转手枪的POSE

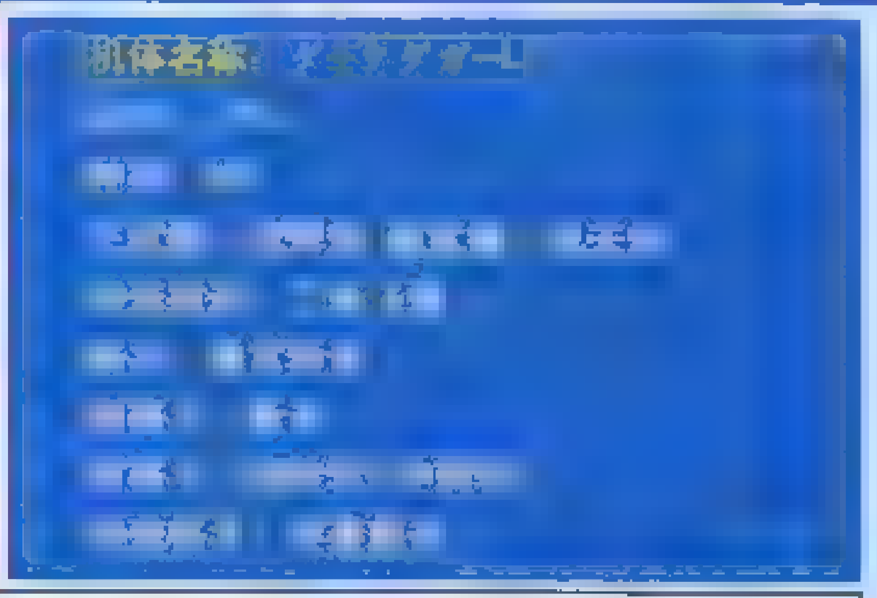
评价的变化

1 评价追加了一项新的分数项，就是自己损伤度，损伤越大，扣分越多。2.E、D、C、B、A、S、Destiny（取代了以前的SEED），而在传机模式里取得Destiny评价的话，下一关将会进入EX关卡，EX关卡里面的敌人能力大副提升，有种绝体绝命绝地大反攻的感觉。



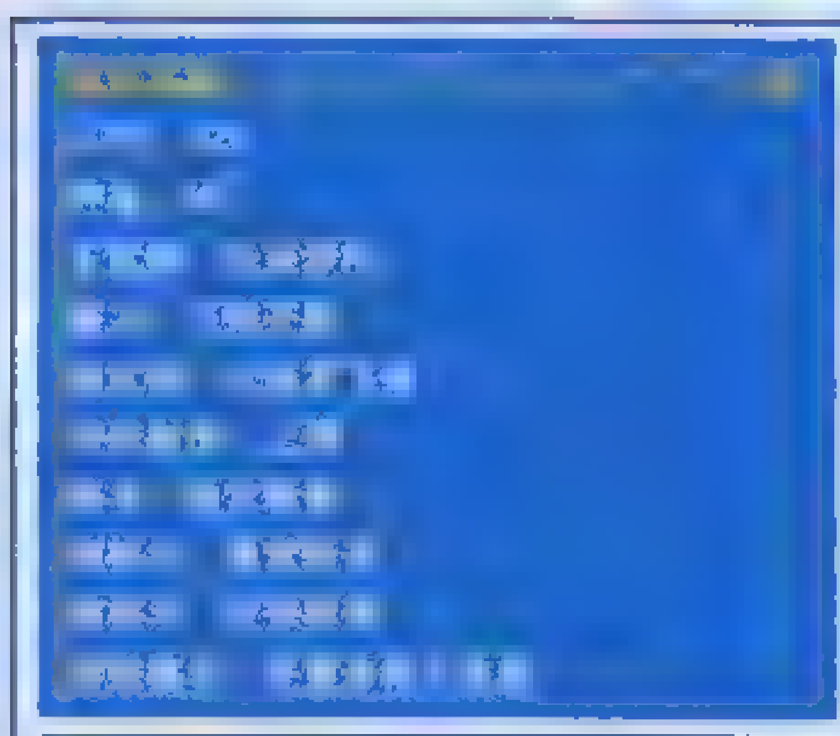
简单使用心得：核地雷每引爆一次残弹都会回复到最大值，威力似乎比核弹小但是可以同时放置4个然后再引爆，范围非常可观。三连射光束枪命中率实在不敢恭维，相反特殊格斗很强力，除了伤害高以外距离也很远，但要注意只有前端有攻击判定，越近机身判定就越小，当然，攻击失败了硬直也很长，而且攻击一但失败了，即使光环还在，敌人再次接触到光环也不会造成伤害。

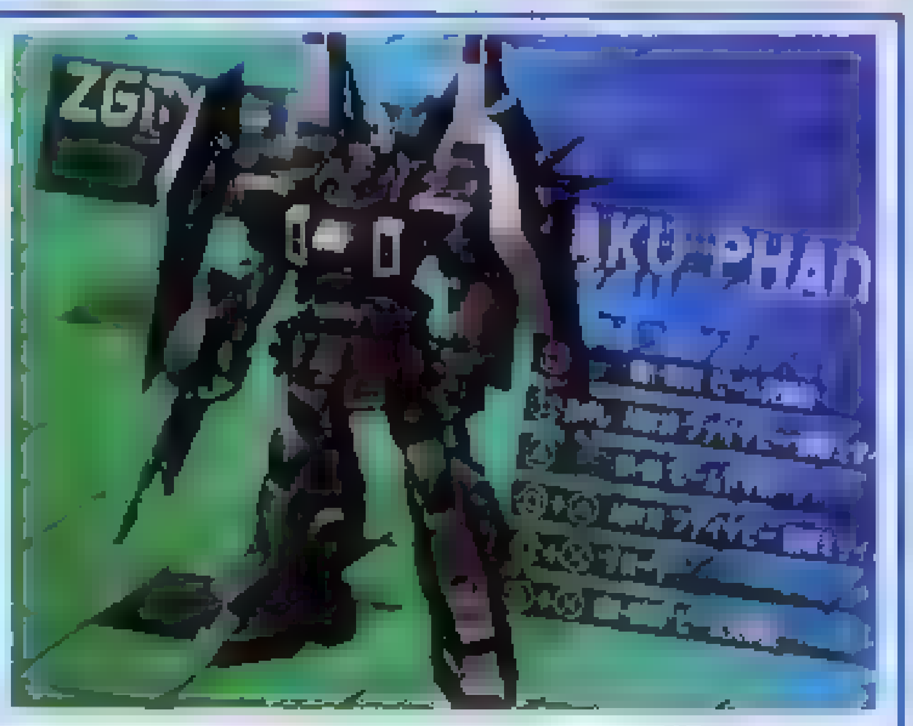




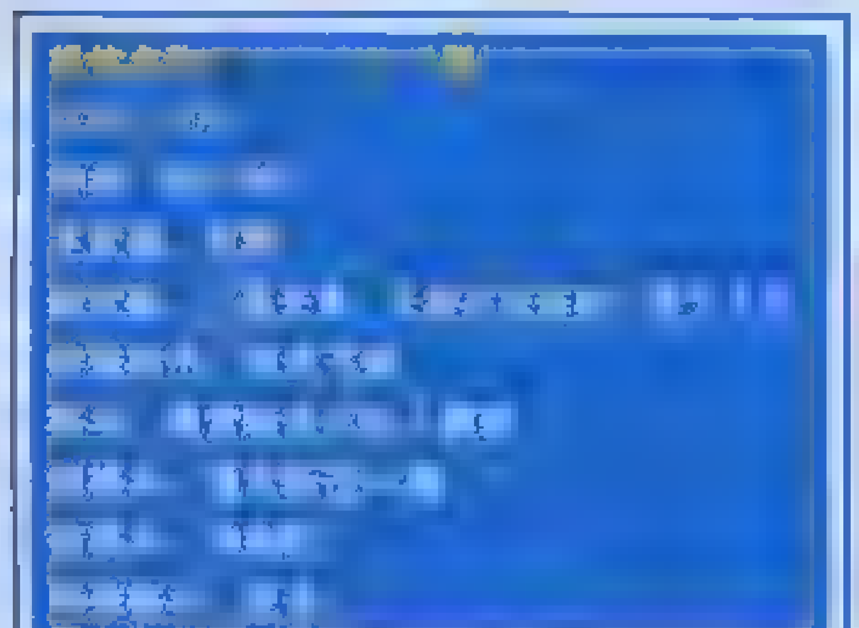
简单使用心得：二连飞弹有定身效果，而格斗后都可以接流弹炮，算是中规中矩的机体，特殊格斗突袭刺击由于要跳起，所以是反击用手段，平时不要胡乱跳起来…

Z.A.F.T篇

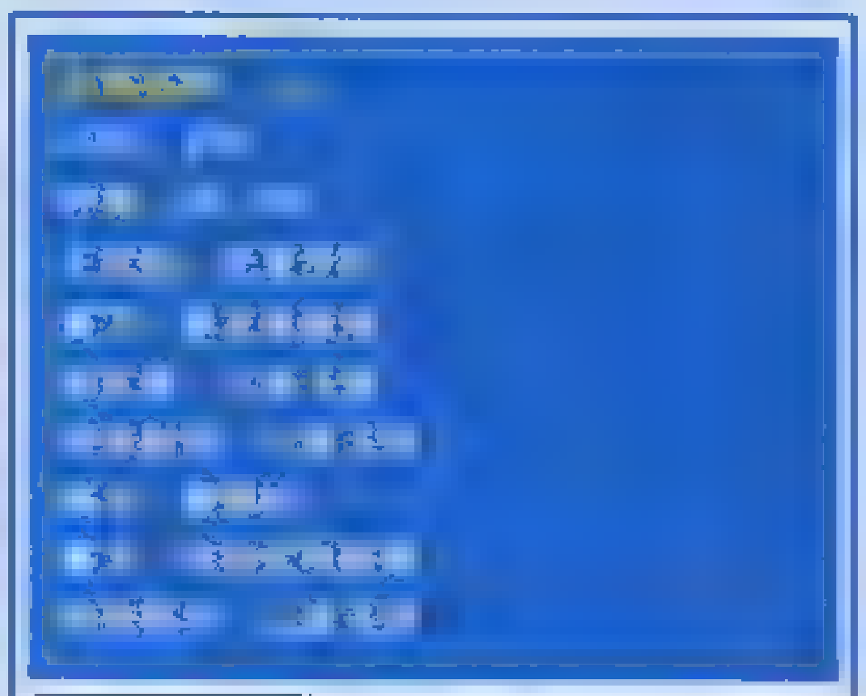




简单使用心得：双手拿斧头看上去很凶悍，实际上格斗不能行，上弹的话可以在任意时机上弹，但一定要站在地面。而3连射光束的话是要消耗残弹的，残弹不足的话就消耗当前弹数。



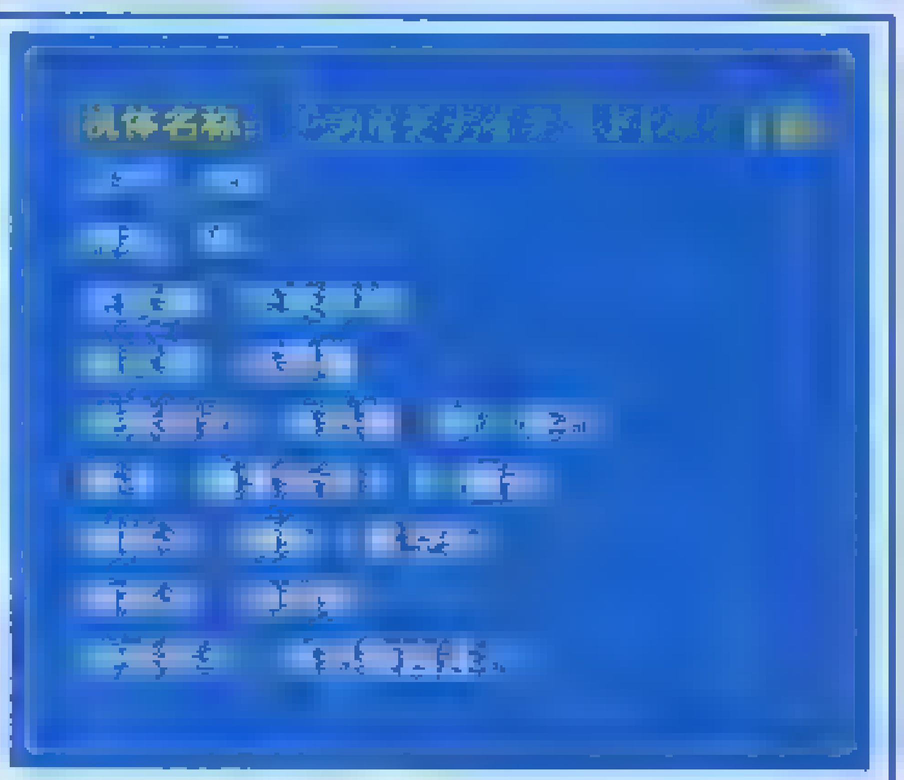
简单使用心得：射击比普通绿色的要差一点，因为副武器要站着才可以连射(变形时连射无限制)，容易被打到。特殊格斗可以反击一般剑和实体格斗攻击，但是一些非本体格斗(正义的骑乘攻击类)则反击不了。

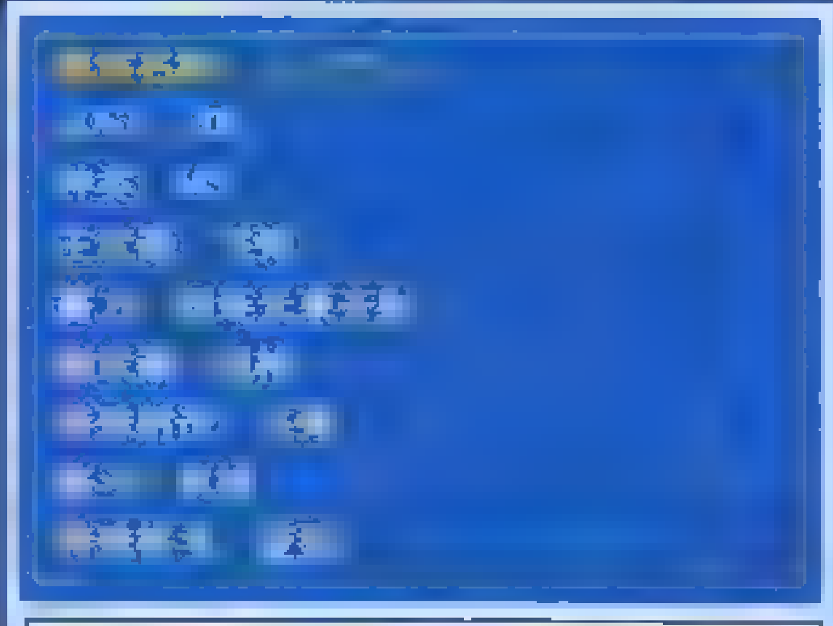


简单使用心得：MS和MA形态下攻击方式都一样，又称低成本暴风，COST少战斗力不错，弥补了暴风机动性不足的缺点—— 可以变飞机。

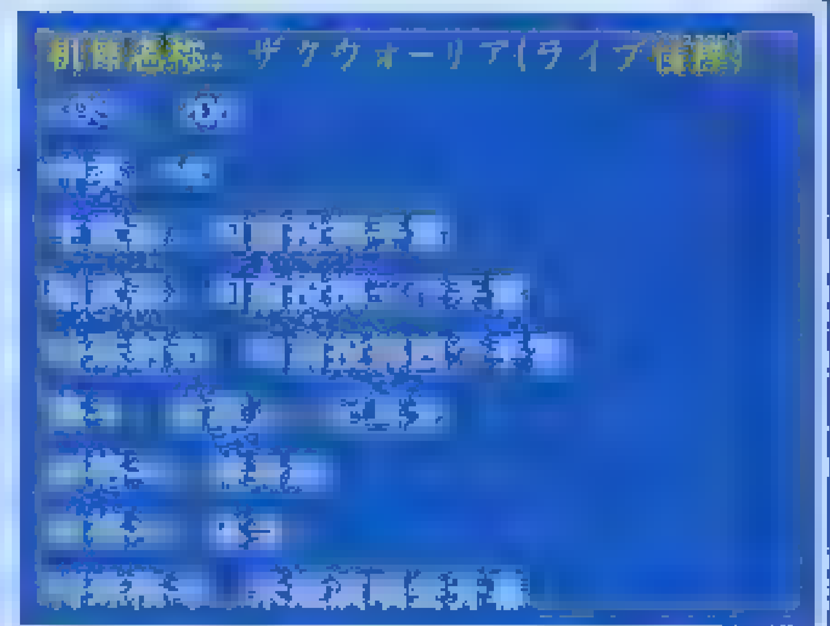


简单使用心得：基本上和普通型号的一样，没有明显的特色。

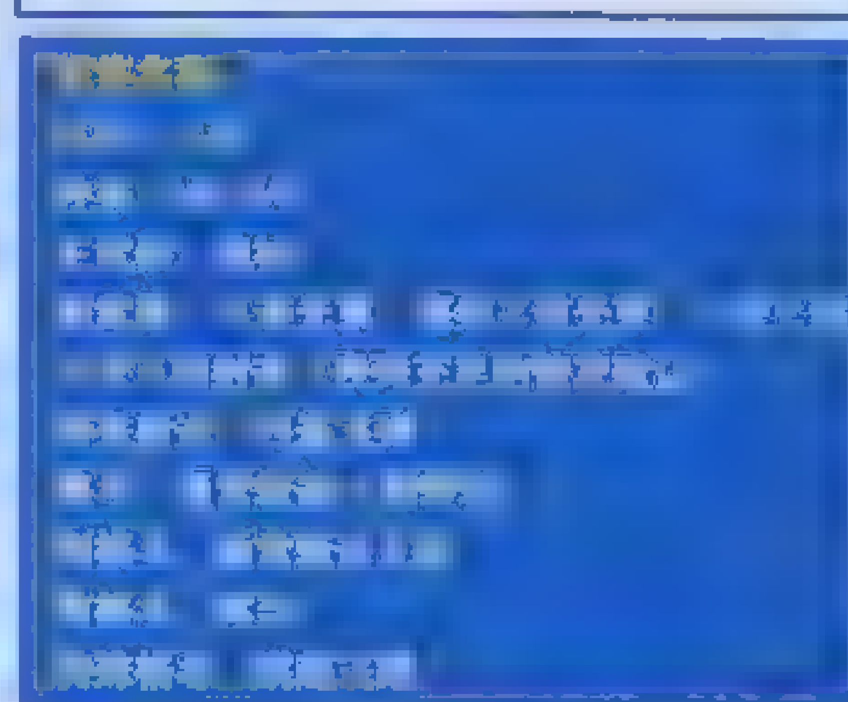




简单使用心得：还没原来的好用，火力不足补弹也不算快，感觉上纯属花瓶。

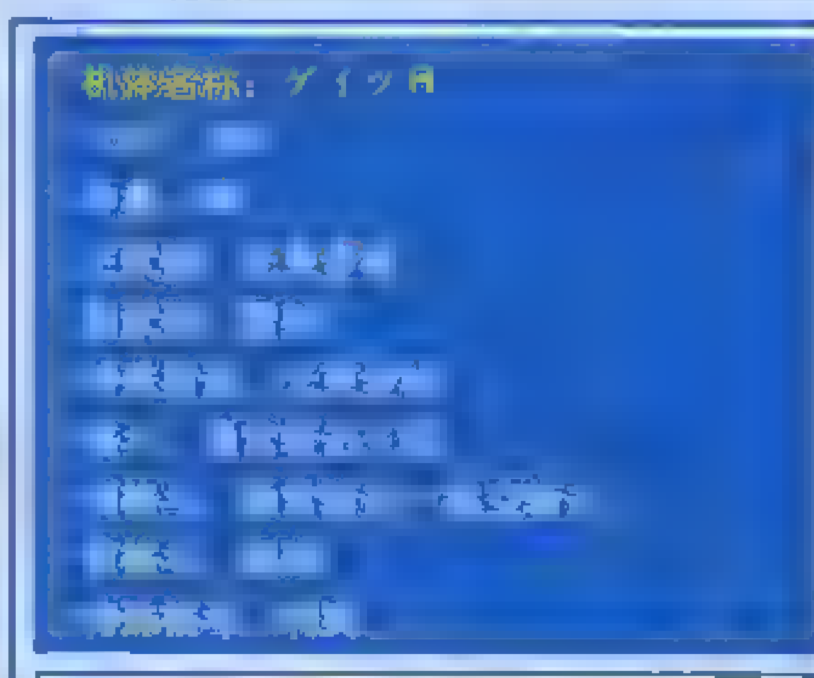


简单使用心得：特殊格斗强制换掉战场音乐，并且将自己目前的觉醒槽分给友军。

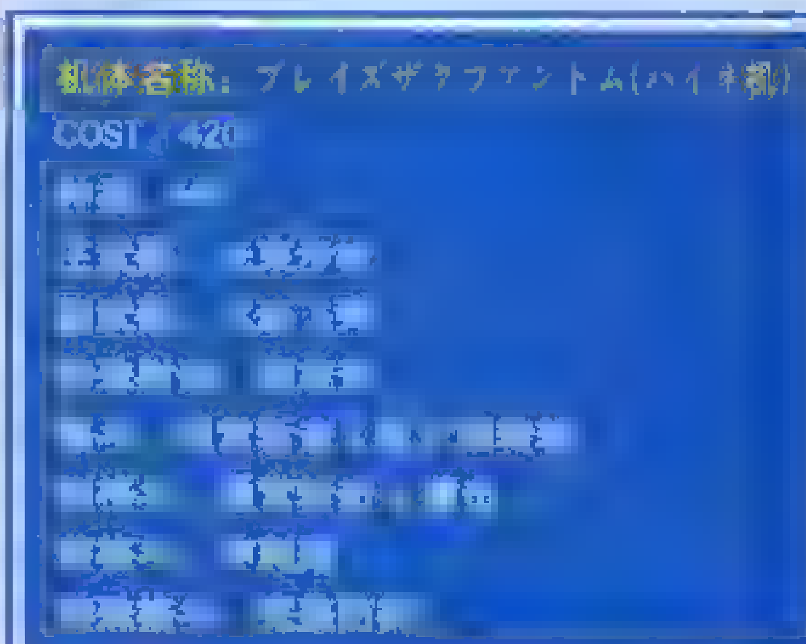




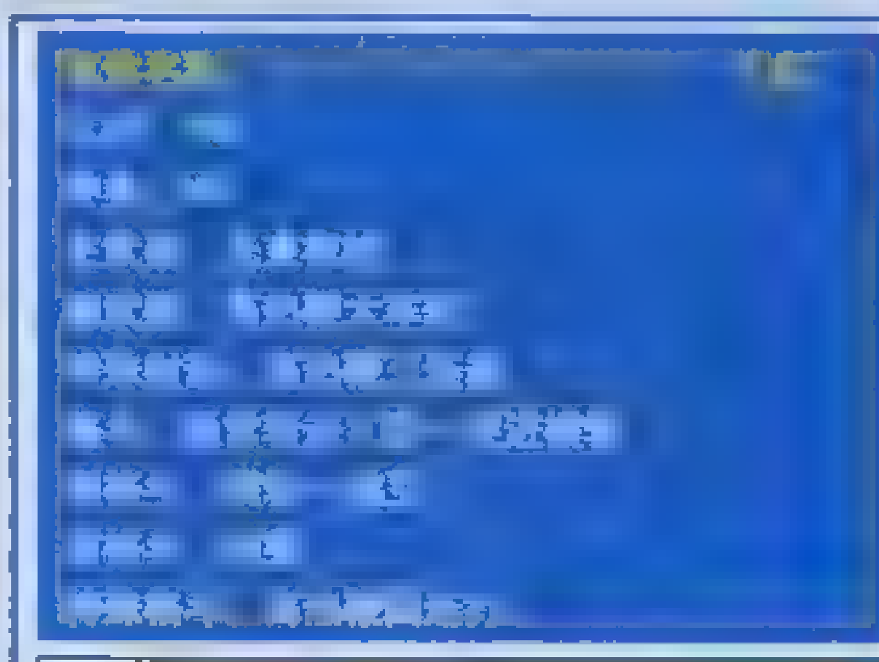
简单使用心得：无论从造型或是战绩都非常不讨人喜欢的机体(爆)，看似没有强力的武器但实际上专门踏死敌人，补弹速度很快，侧面回避能力极强，但格斗并不实际，因为手太短了…

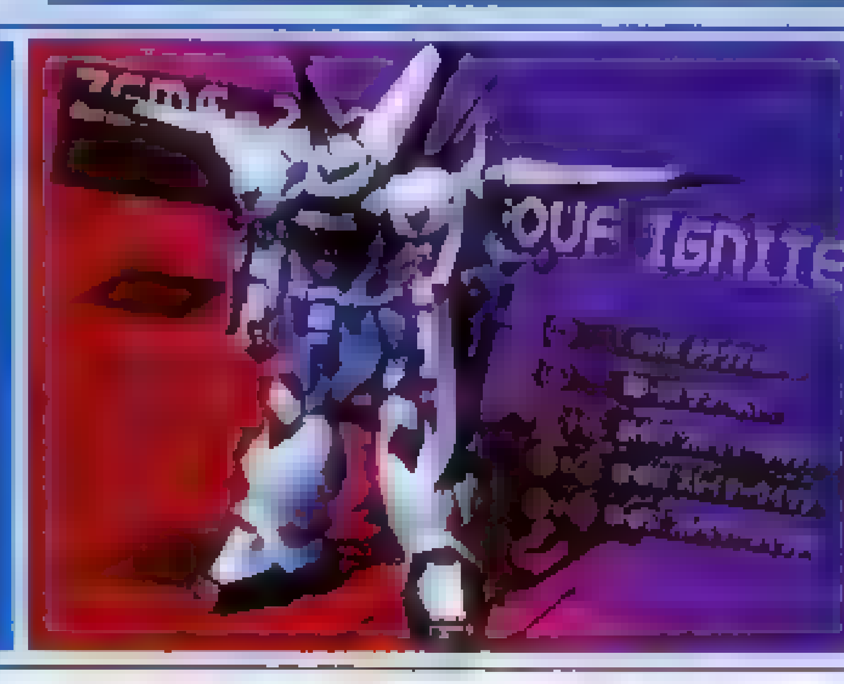


简单使用心得：中规中矩的机体，成本不高战斗力又很适中，作为上手用练习机体也不错，P模式里面就是训练用机……

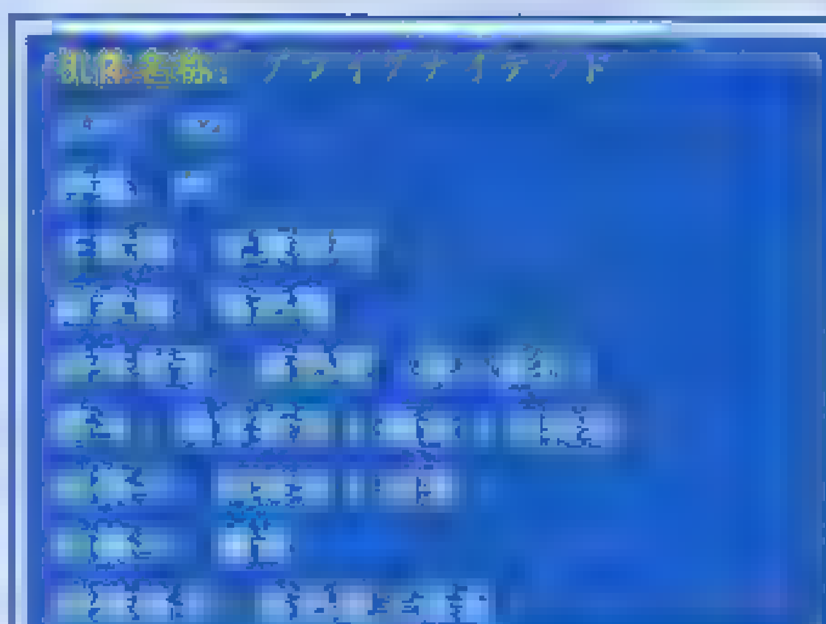


简单使用心得：特色并不太明显，完美防御实际上也就让你不用按方向来防御攻击而已，防御速度还是一样的。

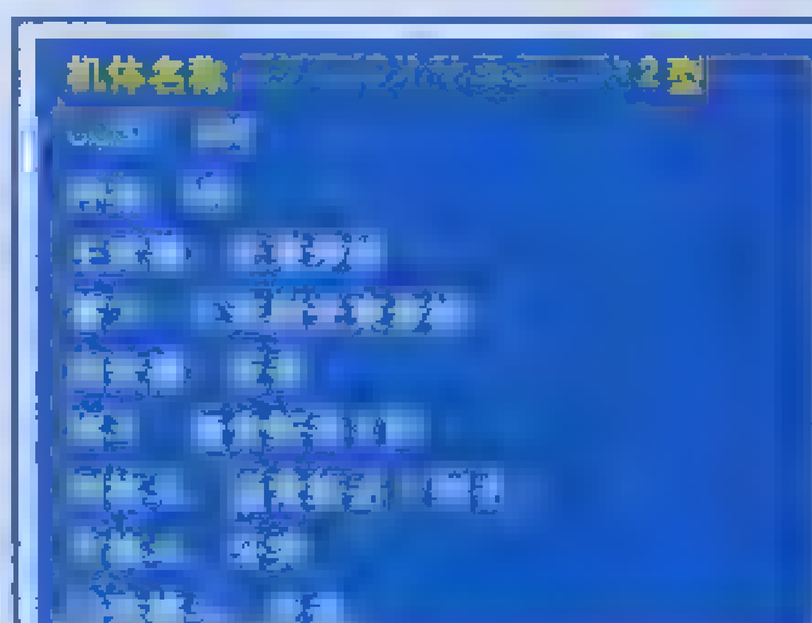




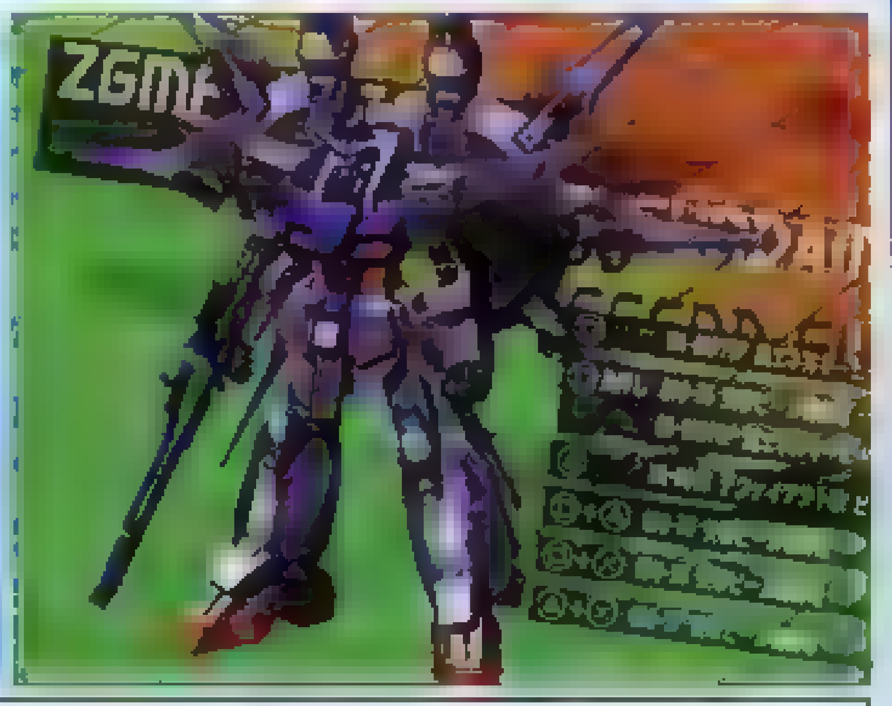
简单使用心得：和另外2台最明显的区别是没有多角度踢攻击，取而代之的是拥有正面180度防御的大车轮，大车轮除了可以阻挡攻击外，还有攻击判定(和急袭的流星锤防御一样道理)，其他也和另外的一样。



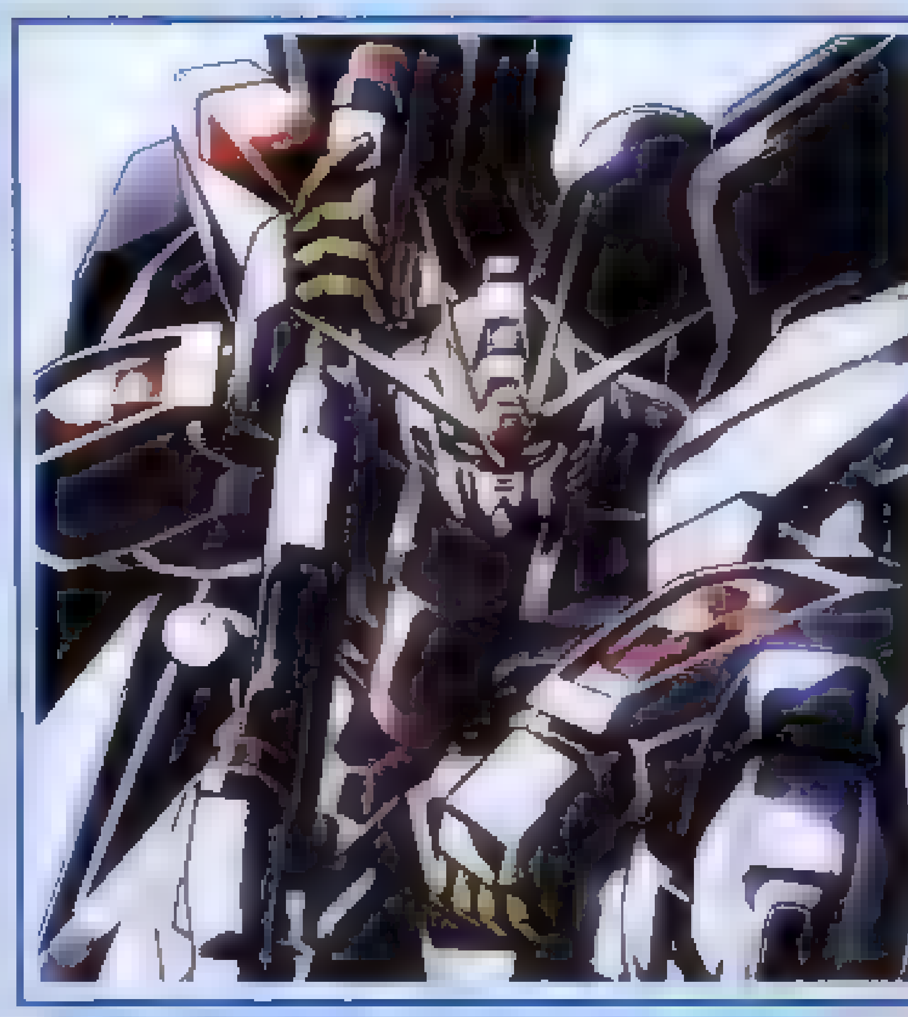
简单使用心得：副武器高热鞭可以配合方向作出各种攻击，横鞭直鞭都可以，基本上有鞭子就不用管其他武器了，鞭子的距离又远伤害又可观。



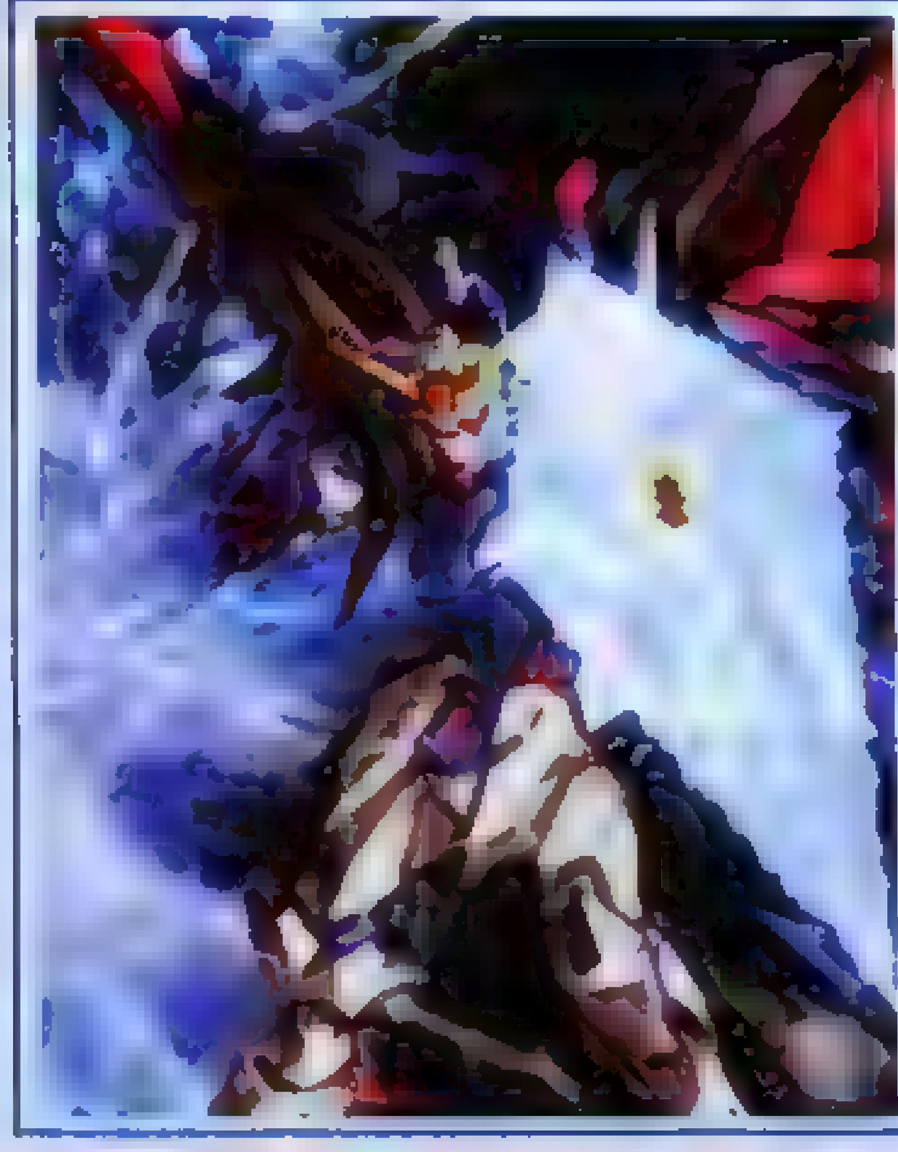
简单使用心得：有居合达人之称的杂兵机，反击原理和ASH的一样，蓄力很慢，主武器残弹不足，不过作为格斗机体伤害还算不错。



简单使用心得：基本使用方式和1代的神意一样，但是没有神意那么霸道的格斗攻击。龙骑兵射出后放CS只有自己开枪，龙骑兵不会帮你打，这点要注意。另外就是龙骑兵刺击是定身效果，但是射出去后不是马上攻击目标，有一段等待时间再突袭，而且追尾能力很差。



简单使用心得：比村雨要贵，格斗要强，除此以外基本都一样。

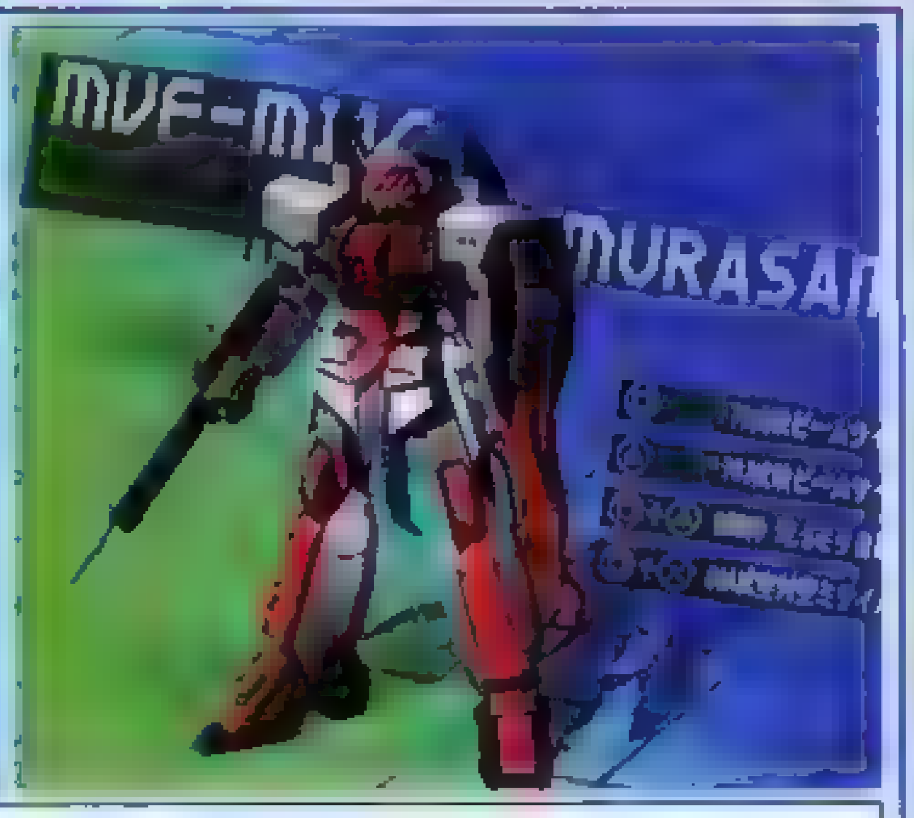


简单使用心得：格斗机体中最强的破坏力就属Destiny了，通常格斗和侧格斗中途可以插入雷光掌，伤害只能用变态来形容。除了主武器弹数比较少一点外几乎找不到缺点的机体。



简单使用心得：全武装齐射的范围很广，但是五道攻击轨迹中间有明显的空隙，而且只打一个平面稍微跑前一点就躲过去了，可以和龙骑兵一起并用实现TV中的的表演。格斗判定很强但是伤害和其他3台590机比仅比传奇好一点。

奥布篇



简单使用心得：又名伪Z-GUNDAM的机体，通常格斗后连特殊格斗可以将敌人打得很远，而且伤害也不错。变形后的气旋冲刺没有攻击判定，作为回避手段也因为冲刺距离不够而基本被忽略掉…

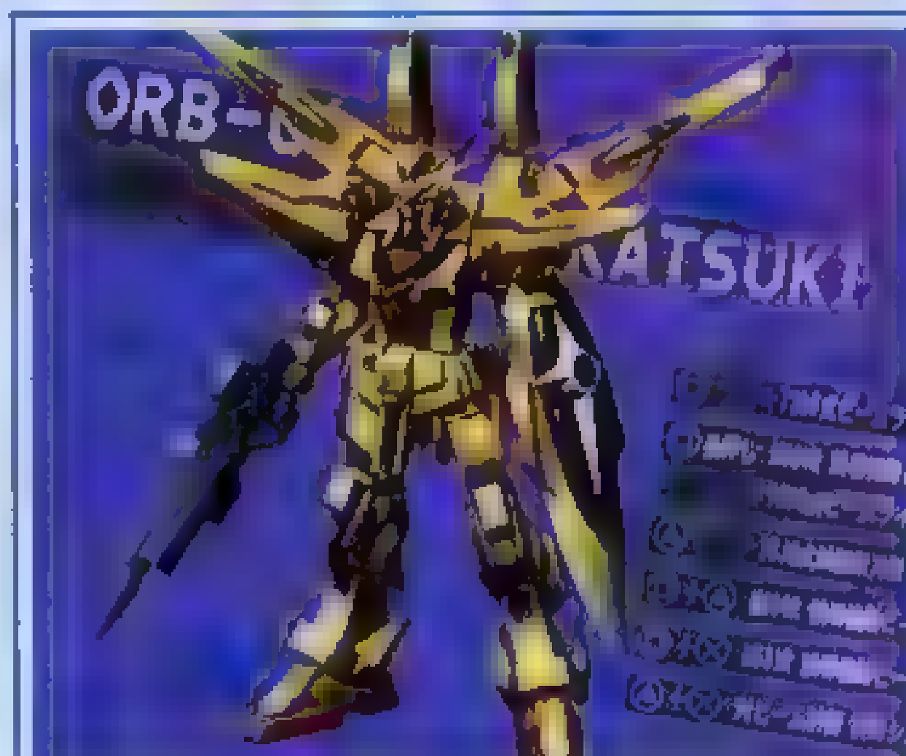
简单使用心得：无限正义的格斗是绝对出色的，变化多端是其特征。我觉得这是一部上手容易精通难的机体吧，因为战术多变而且操作要求也蛮高的。

简单使用心得：格斗和射击都算不错的机体，特殊射击的气旋攻击可以阻挡光束类武器，而且移动中可以进行攻击，前格斗出手快很实用。

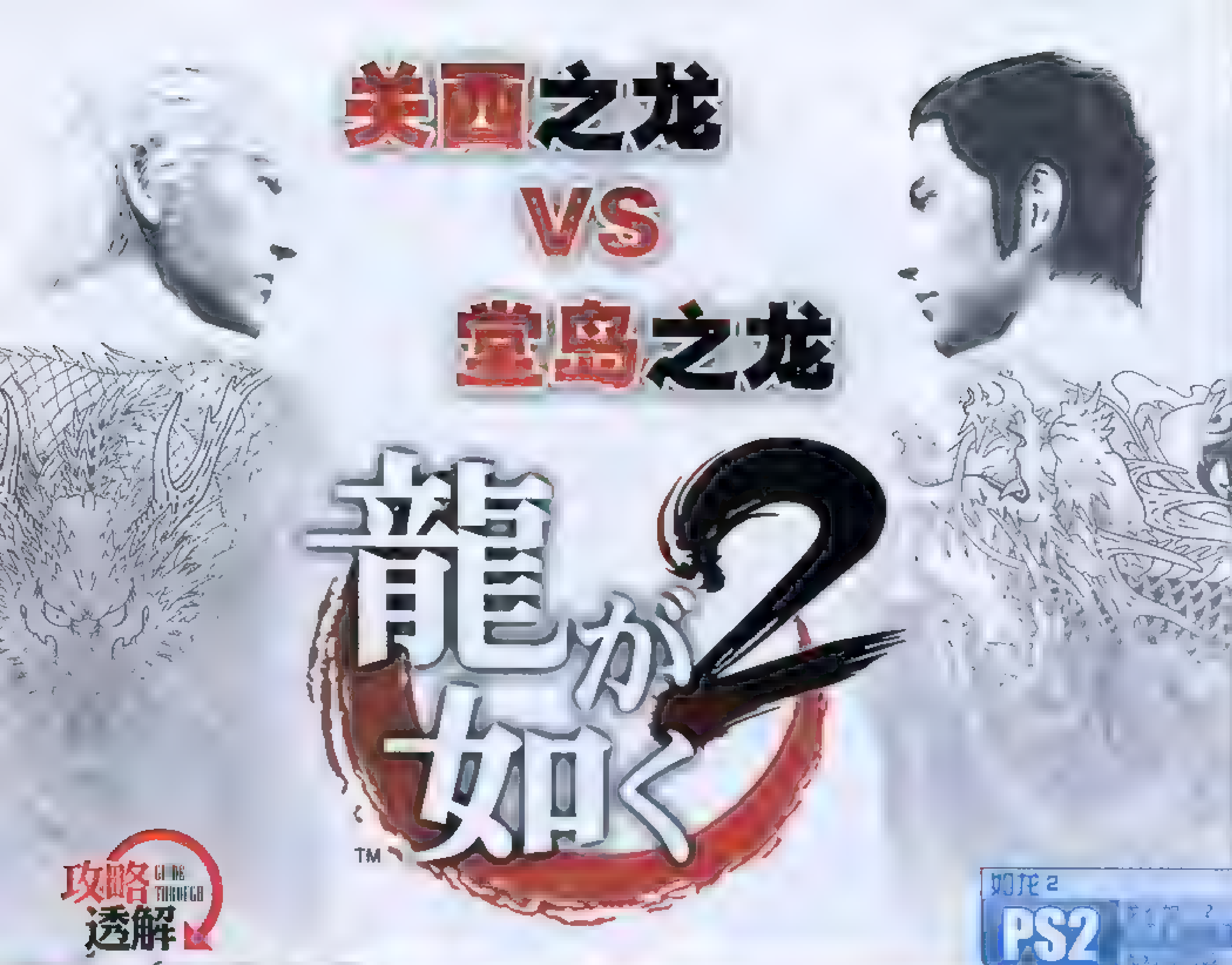


简单使用心得：和ガイア最大的不同是将蓄力攻击变成了特殊射击，可以连续按键来连射，残弹补充速度也算快。格斗相当出色，而在格斗状态下采取防御会用刀身和盾牌一起防御。

简单使用心得：反射形态启动时要略为跳起，所以起手并不算太快，收招也慢。反射的话无论从什么角度射过来只要是光束系都可以反射，但反射的轨迹一定是正面，即使正面没有敌人……



简单使用心得：保护罩只能给友军不能给自己。龙骑兵放出后(保护罩或全部放出)用蓄力攻击只有自己攻击。反射原理和上面的[illegible]一样，这里[illegible]个特别的[illegible]就是强袭自由的全武器齐射。只有中间和最两侧的光束可以反射，另外2道雷射是实弹，也就是说当接触面是2者之间的话反射虽然可以反到其中一道，但是自己也得吃伤害(这种情况的出现率大概有5%吧…)



文 十六夜　美编 一刀

时隔1年之后，我们终于能够再次与传说中的“极道之龙”桐生一马共同经历极道的种种是是非非。相信大家都早已领教到了前作剧情的精彩，而本作更是为玩家带来了精彩纷呈的故事。相对于故事情节本作的战斗并没有太大的改变，战斗形式与前作相同，不过新增加的大量必杀以及协力攻击再次燃起了玩家的斗志。本作游戏内容远远超过前作，两张DVD的容量就足以看出厂商的诚意。除了长达16章的正篇剧情外，游戏还为玩家准备了数量众多的支线任务以及迷你游戏。除此之外，游戏还拥有详细的收集统计系统，从分支任务的完成度到各家店的点菜情况都会被一一记录，“圆满完成游戏各要素”绝对是对玩家最致命诱惑。

如龙2　SEGA　A·AVG
PS2

系统要点

战斗基本操作

左摇杆	移动
右摇杆	调整镜头
□键	轻攻击
△键	重攻击／必杀攻击
○键	投摔／拣起物品
×键	取消／闪躲
L1键	防御
R1键	简易锁定
R2键	挑衅



▲玩家按○键可以捡起道具，配合攻击键可以发动各种效果的攻击。再次按○键，还可以将道具扔出去。

关于战斗



与前作一样，游戏中的战斗分为杂兵战以及BOSS战两种。杂兵战主要发生在平时玩家发展剧情的时候，当玩家在街道上移动时会遇到街头小混混（站在街道上左顾右盼，一脸犯罪样），当被发现后他们就会开始追赶玩家，如果被追上就会进入杂兵战，只要跑出这一区域（让机器读一次盘）玩家就安全了。初期杂兵战中的敌人都非常简单，基本上玩家一个五连击外加必杀追击（追い討ちの极み）都能够搞定。对于玩家来说，杂兵战的存在意义在于挣钱以及挣取经验值，不过由于加入了收集要素，因此杂兵战到后期则变为收集各种必杀的惟一途径，除此之外，杂兵战也是玩家收集各种武器的最佳途径，尤其是在游戏初期，将收缴的武器拿去变卖绝对是一条致富的好方法。



BOSS战基本都在大段剧情结束后发生，而且与那些杂兵相比完全不是一个等级，游戏中每一个BOSS都有其代表性的打法，详情可以参看后面的介绍。

▶重要BOSS战介绍参见后文

关于必杀槽

游戏中玩家成功击中敌人或是完成特定QTE，就能使必杀值增加，在普通攻击中，△键发动的攻击必杀值增加量最大，无论玩家是否能够成功完成特定QTE，结束后必杀值都会到达MAX，必杀值到达规定量后玩家就会进入Heat状态（身体冒蓝光），这时就能通过消耗固定的必杀值发动充满魄力的高威力必杀技。

游戏中必杀技分为墙壁系、武器系、追击系以及合体必杀技，当处于Heat状态的玩家抓住敌人靠近墙壁、花坛、电线杆等物体时就能够发动墙壁系必杀技，需要注意的是有些墙壁系必杀技在第一次攻击过后，如果玩家能够按照提示迅速按键还能获得一次追打机会，当处于Heat状态的玩家装备有武器时，就能在接近敌人的时候发动武器系必杀技，需要注意的是



发动武器系必杀技同样会减少武器的耐久度，但与发动必杀后的攻击次数无关，恒定减少1，追击系必杀技需要玩家先将敌人击倒，之后就可以按△键发动，是中后期最常使用的必杀攻击，合体必杀技是本作新增系统，当玩家与同伴一同战斗的时候，当同伴抓住敌人后处于Heat状态的玩家就可以发动。

必杀槽的上限并不像体力槽一样可以通过升级增加，而是需要在特定章节满足特定条件才可以（具体见下表）。

章节	条件
2	在街机厅完成《YF6》全部6场战斗
4	观看《东城真ケンカ奥义DVD》（关西储物柜第22号箱）
5	观看《サムライDVD》（关东储物柜第10号箱）
5	完成千两大街按摩店“ラブインハート”的迷你游戏



关于QTE



与前作不同，本作在BOSS战中增加了QTE要素。玩家只要根据屏幕上的提示按键就能安全回避攻击或是给对手造成很大的伤害。需要注意的是，QTE对玩家的反应速度要求较高，稍一不留神就很有可能错过。不过好在是否成功完成QTE对游戏的进行并没有任何影响，而且按键的顺序是固定的，因此为了不降低大家在战斗中的乐趣，除决战的3场战斗外在后面的BOSS战介绍中并没有登出详细的QTE按键顺序。

关于HP

游戏中玩家受到攻击HP便会下降，当降为0后便会GAME OVER（除“青龙の气位”发动后），不过可以直接选择重新挑战，而当玩家失败3次后系统会提示是否选择EASY难度。除了经过固定情节后玩家的HP能够完全恢复外，平时只能靠吃各种食品或回到记录房间才能恢复。需要注意的是，玩家所受伤害与敌人的攻击方向有关，受到伤害最小的是来自正面的攻击，受到伤害最大的是来自背面的攻击。

©SEGA
3DM-SMW
www.plumbook.cn

关于经验值



画面中经验值被显示在玩家HP的上方，每一条都代表1000的经验值。游戏中玩家可以通过消费规定数量的经验值来学得各种技能或是强化自身能力。游戏中经验值的获得方式非常丰富，打倒敌人会获得经验值，完成分支任务会获得经验值，甚至吃东西看录像都能够获得经验值——当然最主要还是要靠战斗获得经验值。需要注意的是，用不同的方式击败敌人所获得的经验值也不同，最少的是使用武器干掉对手，而最多的则是使用必杀。

与前作相同，玩家能够在“心·体·技”中学得技能或是强化自身能力，与前作不同，玩家在升级这三项能力时并不一定只获得一种效果或技能。

LV	名称	经验值	效果	发动条件
2	朱雀の气位	2000	必杀值徐徐增加	体力过低时（血槽闪红光）
3	白虎の气位	3000	必杀值增加	成功挑衅（R2键）
	刚体の心得		不容易倒地	进入Heat状态
4	追讨ちの极み	4000	可以发动必杀追击	进入Heat状态后靠近倒地的敌人按△键
5	玄武の气位		防御敌人的攻击后必杀值增长	成功防御（L1键）
	脚つかみ	8000	可以抓住倒地敌人的脚再次投摔	进入Heat状态后靠近倒地的敌人按○键
6	追い入みの极み	10000	大威力必杀追击（需要连续按键）	体力过低时，进入Heat状态后靠近倒地的敌人按△键
	斗鬼の心得		徒手攻击能够击飞轻量级敌人	必杀槽MAX
7	真·刚体の心得	15000	更不容易倒地	进入Heat状态
8	青龙の气位	20000	只要处于Heat状态下就不会死	进入Heat状态
9	斗神の心得	30000	徒手攻击能够击飞重量级敌人	必杀槽MAX
10	黄龙の气位	40000	必杀值增加	长按R2键

LV	名称	经验值	效果	发动条件
2	バックキック	2000	反身踢	R1键＋左摇杆背面＋△键
3	チャージキック	3000	蓄力攻击，命中后敌人出现硬直	长时间按住△键后松开
4	ドロップキック	4000	命中后敌人直接倒地	跑动中按△键
5	古牧流捌き讨ち	8000	侧闪之后的反击	侧闪过程中按△键
6	リガード	10000	防御崩坏后能够迅速再次防御	被破防过程中按L1键
7	フィニッシュホールド	15000	普通连击的派生打击技	Heat状态下□×1~3→△→○
8	ハンマーフック	[illegible]	普通连击的派生打击技	Heat状态下□×3＞△＞△
9	ライズキック	30000	倒地起身后扫腿攻击	倒地时连按□键或△键
10	ダウンリバーサル	40000	空中受身	被击飞后按△键

推荐习得·技

能够有效攻击到身后敌人的“バックキック”在实战中相当实用，建议尽快习得；“古牧流捌き讨ち”能够在侧闪的同时反击敌人，在BOSS战中可以起到一定程度的牵制作用。“フィニッシュホールド”和“ハンマーフック”虽然攻击力高，但由于需要进入Heat状态，实战中使用机会并不多，再加上需要的经验值较高，因此大家不用刻意追求。

推荐习得·体

体系能力并不像心系能力那样推荐玩家全部习得，因为体系真正具有实战意义的能力就是增加HP上限的“体力强化”以及强化闪躲的“ロングスエイ”。HP上限的增加对于每个玩家来说都是必要的，虽然技术与反应能够有效减免战斗中所受到的伤害，但对于BOSS战来说“拼”这个字有时还是非常重要的。提高闪躲尤其是侧闪的性能，这在游戏中的重要性自然不言而喻，毕竟在中后期的主要战斗中都不可能出现玩家一边倒的情况。因此，回避＋反击，这一思路永远都是正确的。增加侧闪的距离将更有效确保玩家的安全，而瞬间发动侧闪将会为玩家提供更多机会发动反击。

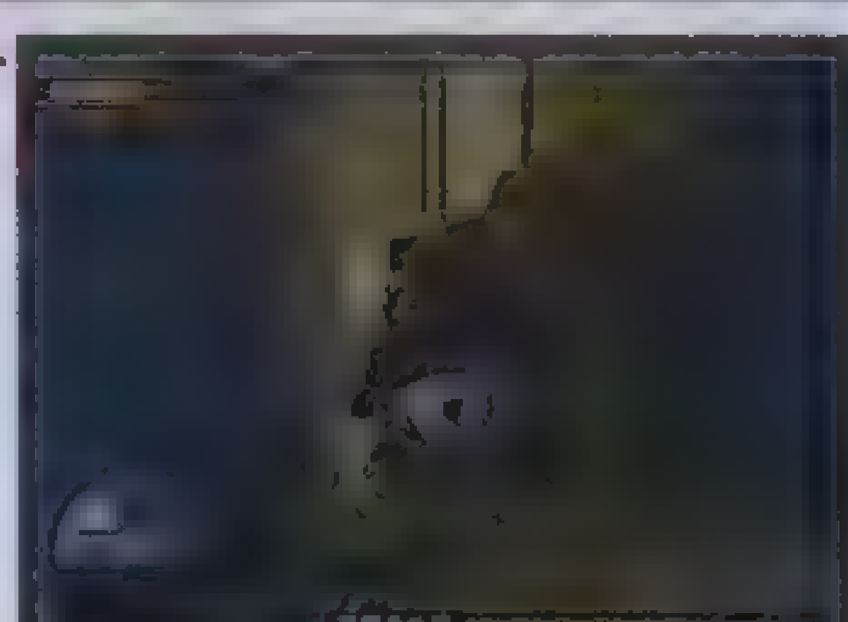


LV	名称	经验值	效果	发动条件
2	体力强化	2000	体力上限增加	—
3	投げ威力增加	3000	投摔攻击威力上升	发动投摔攻击
4	体力强化	4000	体力上限增加	—
5	体力强化	8000	体力上限增加	—
	クイックスタンドI		缩短倒地起身时间	转动左摇杆以及连按○＋×＋△＋□键
6	体力强化	10000	体力上限增加	—
7	エスケープ グレイドI		能够更有效从敌人手中挣脱	被敌人抓住后连按×键
	投げ巻き入み威力强化	15000	投技能够将周围敌人击倒	发动投摔攻击
	体力强化		体力上限增加	—
8	ロングスウエイ		侧闪距离更长且能够瞬间发动	发动侧闪
	铁腕ガード	20000	更有效防御打击系攻击	成功防御（对刃系及枪系攻击无效）
	体力强化		体力上限增加	—
9	クイックスタンドII		缩短倒地起身时间	转动左摇杆以及连按○＋×＋△＋□键
	エスケープ グレイドII	30000	能够更有效从敌人手中挣脱	被敌人抓住后连按×键
	体力强化		体力上限增加	—
10	体力强化	40000	体力上限增加	—

推荐连技套路

基础篇

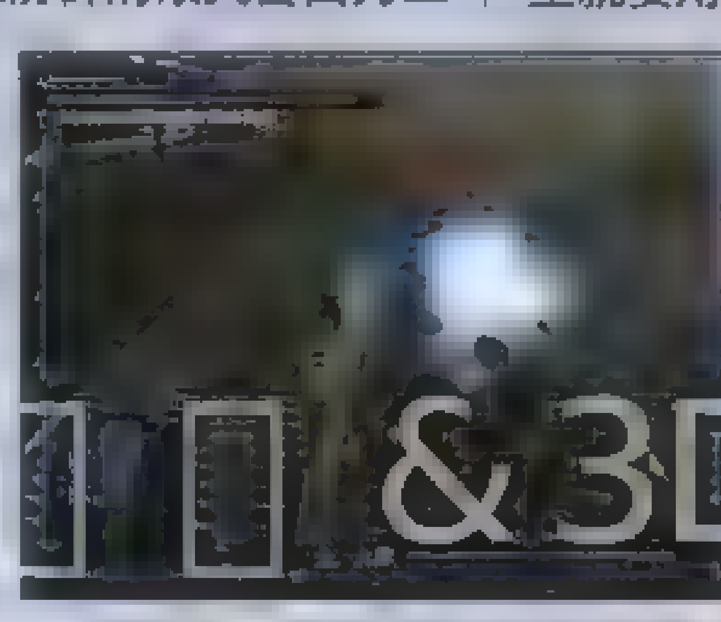
二连击发动速度快、△攻击硬直相对最小，更重要的是附带破防效果。破防虽然不能直接给目标造成伤害，但破防后敌人会出现长时间的硬直。虽然这种硬直不足以让玩家安全发动五连击。但硬直过后敌人的应对方式基本都会被重新排列。所谓应对方式指的是游戏战斗系统中设计者为NPC事先设计好的应对玩家进攻的行动方式，如果觉得这样说有些抽象那就举个简单的例子：在中后期的战斗中，玩家很难能够用同一种招式命中敌人，这就是因为敌人的应对方式被设计成在受到玩家打击系攻击后优先使用防御；同样道理，大家也应该都遇到过当刚刚被投摔过的敌人再次被玩家抓住时



都能迅速挣脱的情况。利用这一原理玩家在战斗中（尤其是对单体的战斗中）就可以遵循这样一个规律：首先用侧闪回避敌人的首次进攻，之后在安全位置发动反击。第一套普通连击（□×N）命中后马上接二连击，这时虽然敌人会采取防御，但二连击的破防效果会令其防御崩坏且重新排列应对方式，这样下一套普通攻击便能够命中，如此重复……

进阶篇

然而在实战中你会发现前面介绍的基础套路不仅必杀值增长得很慢，而且对BOSS也造不成什么伤害……但现在我们先不讨论这些继续往下看。借用前面介绍的攻击形式还能够派生出另一种非打击系攻击套路：同样先用侧闪回避敌人的首次进攻，之后在安全位置发动反击；第一套普通连击（□×N）命中后马上接二连击，这时采取防御的敌人会因为二连击的破防效果而出现硬直，这时玩家上前按○键抓住敌人按□键进行追打。3连击的追打必使对手倒地，接下来就轮到玩家用△追击以增加必杀值，之后重复前面的过程直到积攒到足够的必杀值。然而与打击系不同，并不可能保证100%抓住对手，一旦失手玩家自身就会出现很大的破绽。距离与相互位置决定了是否能够抓住目标，因此明智的做法是在调整好距离与位置后再按○键，而如何才能保证这一调整过程不会因为中断进攻而损失必杀值以及让敌人有反击机会？没错，这里就要用到前面所提到的那个套路了。





学技能要分主次 在“心·技·体”三项能力中，影响必杀值增长速度的“心”绝对是玩家要作为[illegible]主的，建议在初期就[illegible]时间习得“朱雀の气位”(Lv2)和“追讨ちの极み”(Lv4)，而尽量在中期习得“追い入みの极み”(Lv6)。

&3DM-SMV
ibook



极道之龙的究极传说

第一章 血之遗书

东城会的命运都寄托在这上面了

流程介绍

- 与遥一同来到风间新太郎的墓碑前
- 与近江连合的刺客战斗
- 开始搜寻大吾后在中道通り与神室街流氓发生战斗
- 与车田对话
- 在剧场前广场与神室街流氓发生战斗
- 与理香对话
- 在SHINE与大吾手下战斗
- 与大吾战斗

"大哥，又有人在街上捣乱了，这次惹到的是スターダスト！"手下跌跌撞撞地跑了进来，向正坐在办公桌后面深思的柏木修报告。

"捣乱的家伙？是从关西来的家伙吗？"柏木没有责怪手下的失态，因为他知道现在的形势可谓一触即发。

"不是关西的，据看到的人说是些没怎么见过的外国人。"

"是吗……跟下面的人交待一下，只要不是关西方面的人来捣乱，其他的事情都先不要去管。"

"但是大哥，这段时间里像这样的事情越来越多了，难道我们就……"在手下看来，还没听说过关东最大的组织东城会要对这些无名小卒忍气吞声。

"没听到我说不要管这些鸡毛蒜皮的小事吗！"他可不想被眼前这些小事消耗精力，作为东城会直系风间组二代目组长，柏木修还有更重要的事情需要考虑。"很早便窥视着我们的关西方面现在终于要开始行动了，很有可能我们不经意间做的事情会被对手抓住把柄，从而成为他们进攻的借口。原近江四天王之一的寺田在去年的那起事件后成为了我们的老大，如果现在真要是与近江发生正面冲突，那可绝对不是闹着玩的……所以让你赶快向下面传达我的意思，让那些年轻的毛头小子们都注意





点，不要给我随便惹出什么麻烦出来，听见没有！"仔细分析着情况，柏木向手下下达了命令。

"遵、遵命，我这就去联系下面的人！"在明白了事态严重性后，手下慌忙地跑出了办公室。

"接下来我们是应该先下手为强，还是应该静观其变……桐生，如果是你的话会怎么做呢？"

距"100亿事件"已经1年多了，从东城会引退的桐生一马一直与遥共同生活着。最近一马总是在睡梦中回想起当年的种种，这或许是因为在那个事件中逝去同伴的祭日快到了的缘故吧？桐生站在同伴们的坟墓前这么安慰着自己。

"四代目，好久不见了。"一个熟悉的声音打断了正在追忆往事的一马。

"寺田？你怎么会突然一个人来到这里？"眼前的人正是原近江连合干部寺田行雄，因在解决"100亿事件"中发挥了重要的作用，事件结束后获得东城会四代目一马的推举，成为了东城会新会长。

"其实我是专程在这里等待您的到来的，因为有些事情一定要和作为东城会四代目的您商量一下。"

"不要再提什么'四代目'了，寺田，我不是早已经退出江湖了嘛。是什么事情需要你专程来找我商量？"

"事情是这样的，出于对目前形势的考虑，我打算让东城会与近江连合结盟。无论对于东城会还是近江连合，在我看来这是能够避免爆发全面战争的惟一方法。"

"事态已经到了这种地步了吗……"虽然已有耳闻，但一马确实没有想到双方的关系已经紧张到了这个地步。

"正如您所知道的，经过了1年前的那起事件，现在东城会的实力已经大不如前了，尤其是内部问题成堆，更不用说要与关西最大的近江连合对抗了……虽然知道您早已经决定不再插手组织的事情，但现在正处于生死存亡的关头，因此无论如何都想要听取您的意见，拜托了，东城会四代目会长——桐生一马。"

虽然一马决心脱离东城会和遥一起过普通人的生活，但现在看来这些想法只不过是自己一厢情愿，眼看着原本实力无人能及的东城会已经没落成现在这个样子，除了愧疚与自责之外，一种使命感也萦绕在了一马的心头。

一声枪响打破了墓地的宁静，几个黑衣人出现在了一马面前。每个人胸前佩戴的徽章都很清楚地表明了他们的身分，看来正如柏木所担心的，近江连合这次开始认真了。

虽然解决了这几个近江派来的杀手，但寺田为了掩护一马而身受重伤。知道自己时日不多的的寺田将一封给近江连合乡田会长的信托付给了一马，看着这封沾满鲜血的信，一马知道自己不能再犹豫了……

"敌人，东城会五代目，寺田行雄，愿与近江连合五代目乡田会长结为金兰。从此以后双方摒弃前嫌共图大业。"在东城会本部，目前的东城会代理五代目会长堂岛弥生在众干部面前将作为寺田遗书的这封信公开朗读了出来。

"难道我们就这样带着这封信前往关西？明知道是寺田大哥被近江的人暗杀也还是要去结盟！？"正如当初料想的一样，没有人能够轻易接受这个事实。"真要是这样，以后还让我们怎么在外面混！以牙还牙，以血还血，这才是我们所尊崇的极道，代会长，您可要三思呀！"

"你决定要亲自去关西？"弥生先是喝住了眼前乱作一团的干部们，之后



将头转向了坐在旁边一直都默默无语的一马。

"是的，因为寺田临终时将这件事托付给了我。而且无论是作为桐生一马还是东城会的四代目，我都有义务和责任亲自解决这件事。"说着，一马站起身来，向弥生大姐头深深地鞠了一躬。

对于与近江连合结盟一事，虽然众人还是有所不满，但在弥生的强硬态度下终于能够按照一马原定的计划行事。不过在一马看来，目前东城会除了外患之外，内部的众多矛盾同样需要处理——目前最重要的就是继承人的问题。一马想到了一个人，堂岛大吾，也就是堂岛组长与堂岛弥生的独生子。

几经周折，终于在夜总会SHINE找到了大吾，然而正如弥生所说，现在的大吾已经与当年判若两人了。

"现在，东城会的命运都寄托在这上面了。"让大吾彻底清醒后，一马拿出了寺田的遗书。"明天我就会动身前往大阪，不知道能不能安全回来，因此希望你能挑起这里的重担，守护住你的母亲，守护住东城会。"

"不要开玩笑了，我不会让你一个人跑去装英雄的，明天上午，我会在车站前等你。"

战斗提示&BOSS战

游戏最开始在墓地与刺客的战斗中系统会非常详细地将本作的攻击类型以及战斗方式一步步教给玩家，需要注意的是在教学过程中，玩家只有按照屏幕右下方的要求使出相应的攻击才能进入下一个教学项目，而当全部教学结束后，玩家就可以自由攻击剩下的敌人了。



▲使出规定的招式后战斗才会继续。



BOSS 堂岛大吾

与大吾的战斗需要玩家以回避为主，当大吾的攻击落空后会有一段较长时间的硬直，这时建议多用完整的连击以快速积攒必杀槽。必杀攻击是主要的进攻手段，建议大家尽量贴墙战斗，这样在抓住大吾后可以马上发动墙面系必杀，减少被挣脱的可能。最后，如果在[illegible]将大吾打倒，[illegible]让玩家发动"超·追讨"。

&3DM-SMV

关于"超·追讨" 在BOSS战中，当玩家满足了一定条件后就能发动拥有极大威力的"超·追讨"，基本上只要玩家将BOSS的HP打到一定程度或是在特定地点与BOSS战斗就会发动，且发动时没有对玩家必杀值有直接要求

第二章 关西之龙

只有生活在黑暗与鲜血的世界中才会拥有的气味

流程介绍

- ◆在苍天堀通り与流氓战斗
- ◆在苍天堀通り与黑川（紫色西服）对话
- ◆进入苍天堀通り西侧的夜总会“グランド”
- ◆与左侧楼梯前的客人对话
- ◆与黑川对话预约到 VIP 席
- ◆返回グランド发生剧情后与近江连合成员战斗
- ◆与乡田龙司对话的剧情发生后，返回苍天堀通り东侧的大屏幕前

“5 年前你是因为什么被抓进监狱的？”在前往大阪的新干线上，一马询问着大吾，因为当时的他由于替锦顶罪进了监狱，对外面一无所知。

“近江连合直系，乡龙会二代目会长，乡田龙司……”大吾所说的这个人正是现在他们要去会见的近江连合五代目乡田会长的儿子。“当时乡龙会的人经常在堂岛组的地面儿上生事，最后忍不下这口气的我向龙司发出了挑战，但当我按照约定到达大阪的决斗场所时，等待我的不是乡田龙司这个混蛋，而是大阪府的刑警，就这样，我因为严重违反枪械管制法而被送到里面吃了5年的牢饭——当然，与你的那10年相比我这个根本算不了什么……”深深地吸了一口烟之后，大吾继续说到，“这笔债我一定要亲自还给乡田龙司，否则我永远都不能接受自己，更不用提要背负整个东城会的命运了。”

傍晚时分两人来到了大阪。想到明天即将决定东城会的生死存亡，未经世事的大吾希望一马让自己一个人思考一下，正因如此，一马独自一人来到了大阪最繁华的苍天堀。

“你还真是条汉子，不仅有胆识更有实力，不像我手下这些个家伙……”在夜总会，看到一马没费多大功夫就将自己的手下全部收拾了，乡田龙司非但没有恼羞成怒，反而因为能够遇见像一马这样的人而感到非常高兴，“我就是现在掌管近江连合乡龙会的乡田龙司，能不能也告诉我你的名号？”

“桐生……一马。”一马万万没有想到，自己居然这么快就见到了自己的对手，虽然犹豫了一下，但最终还是报出了这个响亮的名字。

“堂岛之龙……你就是东城会的那个桐生一马？”听到这个名字，就连刚刚还霸气十足的龙司也不禁愣了一下，不过毕竟是见识过大场面的人，很快龙司就打破了弥漫在两人间的紧张气氛，“老兄你可真会开玩笑，拜托不要这么吓唬我好不好，现在这个时候真正的桐生一马怎么可能在这里花天酒地，在我看来他现在应该正在东城会调兵遣将，全力以赴准备即将到来的东西之战。”





“既然今天有缘能坐在一起喝酒，那我就顺便告诉你一个秘密，12点，今晚12点将会在神室街燃放一枚无比绚烂的烟花，而以这枚烟花为标志，一场盛大的祭典将在神室街举行，一场标志着我成为极道惟一之龙的祭典。”说完，龙司撇下一马在手下的簇拥下朝店外走去，“对了，差点忘记说，桐生先生，以后要是出门的话最好能多喷点香水，因为现在的你浑身都散发着一种强烈的气味，那是只有生活在黑暗与鲜血的世界中才会拥有的气味……”

第三章 狩猎黑帮的女人

课长，这个任务就请交给我来完成吧！

流程介绍

- ◆与堂岛大吾对话后前往近江连合本部
- ◆来到位于大楼顶端的接待室，将身上的武器装备全部放到接待室的道具箱中
- ◆与接待室门前的人对话，进入会议大厅，发生剧情
- ◆与乡龙会成员战斗，来到大楼外救出乡田会长
- ◆与乡田龙司战斗

“近江连合打算与东城会结盟？啊，这件事我们也已经获得确切情报了……什么，你要我们派专人确保东城会的代表桐生一马在大阪这段时间的安全？”眼前这位操着大阪腔的胖大叔就是大阪府警署有组织犯罪对策部第四课课长，别所勉。“我知道您所说的‘要避免桐生发生意外而导致最坏情况的出现’，但要我们这些专门与黑社会作对的刑警去保护他们的一分子，怎么说都让人难以接受……好的，我明白了……”抱怨归抱怨，但命令是不可违抗的，强忍着怒火的课长只能将怒气发泄在办公桌上。

“课长，怎么了，让您发这么大的火？”说话的正是在整个大阪府警署赫



赫有名的第四课主任、被称为“狩猎黑社会的女人”的狭山薰。

“啊？啊，是警视厅的电话，要我们保护那个桐生一马在大阪期间的安全。”

“桐生一马！？就是担任东城会前任会长的那个桐生一马？”

“对，就是他。这次为了与近江连合结盟而作为东城会的代表来到我们这里，警视厅担心组织中反对结盟的人会对他下手，毕竟他要是死了，两派间无疑会爆发全面的战争，因此才拜托我们派专人保护桐生一马的安全。居然要我们来做这种事，真他妈岂有此理……”原本就心生不满的别所课长开始大发抱怨。

“课长，这个任务就请交给我来完成吧！”

与此同时，一马与大吾来到近江连合的本部，在大楼的最顶层见到了近江连合五代目会长，乡田仁。

“两位从东京远道而来，不顾车马劳顿今早专程拜访老朽，真是辛苦了。老朽正是近江连合五代目会长，乡田仁。东城会前任会长桐生一马先生，您的大名老朽早有耳闻，今日有幸能够一睹尊容。”虽然坐在轮椅上，但看得出乡田仁仍然够硬朗。“让我来介绍一下，旁边这位就是接替寺田担任近江连合总部长，高岛辽。”

“桐生一马先生，初次见面，我是高岛辽。”虽然高岛年岁并不大，但无论是言行还是举止都相当得体，也难怪他能胜任近江连合总部长一职。“寺田……对不起，当年东城会五代目还在近江连合的时候，我们就亲如兄弟，得知他的死讯后我感到万分遗憾……”

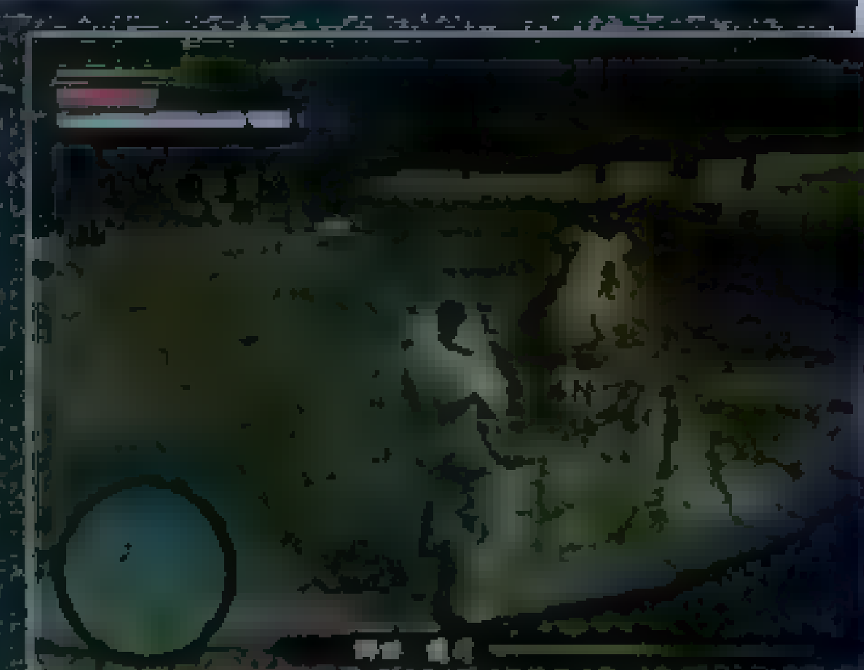
“你说什么？感到万分遗憾？寺田明明就是被你们近江连合的人杀死的！”与稳重冷静的高岛相比，现在的大吾确实还是过于血气方刚。“不要在这里假惺惺地装好人了，真的以为我们不知道你们近江连合背地里都干了些什

战斗提示 & BOSS战

在近江连合本部的战斗只要注意不被敌人包围就没有太大难度，建议玩家先攻击身材小的敌人，因为可以更安全地利用投摔控制玩家与其他敌人的距离。平时多用五连击（□×4→△）积攒必杀，而利用各种方式使敌人快速减员是轻松战斗的关键。

最后从 2 层玩家可以跳上悬挂在 1 层大厅的巨型挂灯，根据屏幕提示连续按键就能利用挂灯一口气清光 1 层的敌人。





BOSS 乡田龙司

与乡田龙司的战斗分为两个阶段，第一阶段玩家依然可以采用之前与大吾战斗的思路，回避后反击，而场地旁的花坛是发动必杀最理想的场所。当乡田龙司的HP所剩不多时，他会进入狂暴状态，这时玩家的攻击不会使其出现硬直而且玩家很难抓住他（会被迅速挣脱），因此这一阶段玩家进攻一定要适度，建议在玩家能够发动必杀后装备上武器，这样就能用必杀快速安全地搞定BOSS了。

3DM-SM

注意收集道具 本作存在不少类似第三章中这种杂兵战。玩家除了要消灭敌人，到达指定地点外，还应该注意地图中各种道具的收集。回复HP的药瓶自不用说，收集散落在各地的武器无论是增强战斗力还是用来换钱都是非常重要的。

ibook.cn

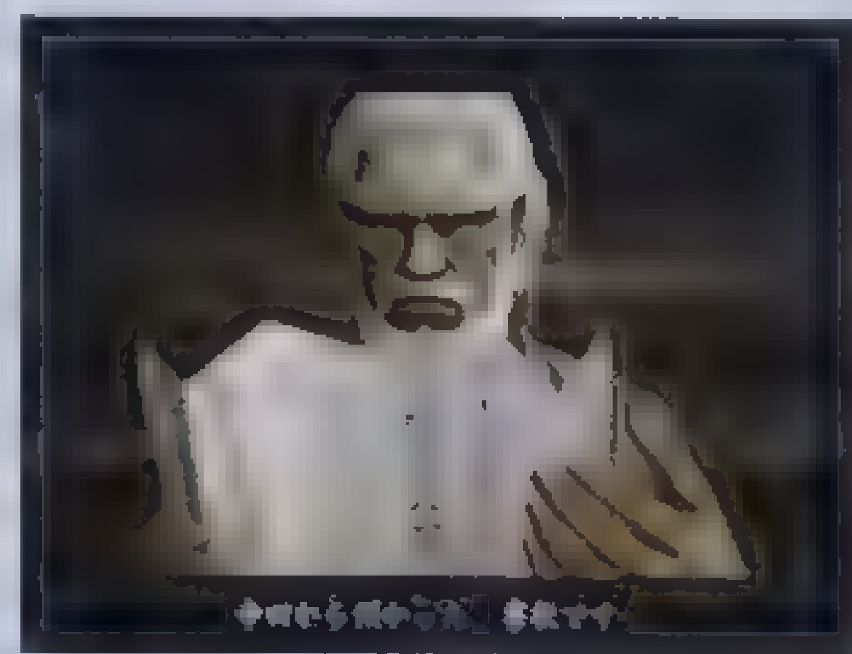


么勾当吗！？”大吾不顾一马的劝阻，站了起来，将矛头直指向近江连合：“1年前不正是你们与政府官员神宫串通在一起，企图取代东城会吗！”

“桐生先生，堂岛先生，关于这些乡田会长有难以启齿的原因，因此请让我代为说明。”即便受到对方如此的质问，高岛已然能够保持冷静。“其实1年前与神宫密谋的并不是会长，而是现任乡龙会会长乡田龙司。龙司背地与政府官员合谋企图整垮东城会，这件事我们也是之后才得知的，由此看来寺田遇刺也是龙司以及乡龙会所为，而理由显而易见，就是为了阻止近江连合与东城会结盟。”

“桐生先生，寺田的过世对我个人而言与你们一样是万分痛心的，但现在必须要考虑的是均衡东西两方面的势力，避免由于内外间的争端而出现大家都不愿意看到的情况出现。”乡田会长所考虑的与寺田以及一马一样，是避免由此引发的东西战争以及混乱。“在老朽看来，现在能够重振东城会的只有桐生先生您了，为了守护这得来不易的和平，请您一定要让东城会重展雄风。如果需要帮助，老朽保证近江连合一定会倾尽所能。”

“寺田会长也正是考虑到了这一点，所以计划与您商议结盟一事，但可惜……”明确了乡田会长的态度，一马终于拿出了寺田托付给他的那封遗书。“这是寺田遇刺时托付于我的，即使在临终前他也还在嘱咐我要确保结盟一事万无一失。现在我以东城会四代目会长



的身分代替寺田，向您提出东城会与近江连合结盟的请求。”

“原来寺田他也想……好，在这里作为近江连合五代目会长，接受东城会四代目以及五代目会长的……”

“果然你就是真正的堂岛之龙呀，桐生先生。”还没等乡田仁说完，乡田龙司带领自己的手下闯进了本部的会议室。“幸好我来得及时，要不然你们真的结了盟，那我的计划岂不是都要泡汤了。”

经过一场恶战，一马与大吾终于成功将被龙司挟持的乡田会长救了回来，不过此时近江连合门外忽然警笛声大作。很快整个近江连合本部大楼就被大阪府刑警团团围住。与此同时，一辆警车停在了一马面前，从车上下来的正是“狩猎黑社会的女人”的狭山薰。

第四章 近江四天王

大约半年前，乡田龙司曾到过神室街，当时与他接触的正是一辉

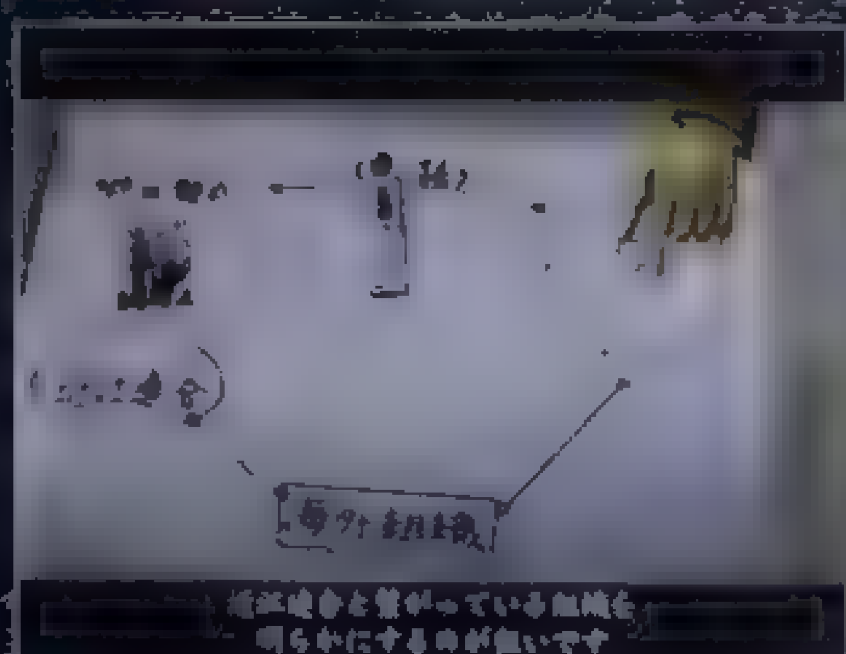
伊达真在经历了一年前“100亿事件”后便主动辞去了刑警的职务，然而时至今日警署中依然有人还记得这位“传说中的刑警”，这一点对于伊达来说，确实是一种欣慰。

地下3层，13号资料室，被称为“不应开启的房间”，这里是连警视厅的人都不愿触及的场所。辞去刑警过上普通人生活的伊达真，这次是因为接到了警视厅有组织犯罪对策部第四课课长须藤纯一的电话才特意来到这里的，同他一起来的还有他当年的同事，目前隶属于公安部外事2课的瓦次郎刑警。

“不好意思，要您专程来到这里。”对于伊达，须藤是非常尊敬的。“让我来介绍一下，这位是公安部外事2课课长仓桥涉。”

“仓桥涉，伊达先生，虽然是初次见面，但对你的事迹早有耳闻了。”寒暄之后仓桥很快就切入了正题，“正如大家所知道的，我们公安部外事2课主要负责的是调查、处理与亚洲各国黑社会相关的案件。在最近接到的线报中我们得知韩国某组织正在计划侵入日本，随后东城会的第五任会长寺田行雄便被人枪杀。虽然目前的情报都表明是近江连合的人所为，但根据我们所掌握的情报却能够感到事件背后有这个韩国组织的存在。”

正因如此，仓桥课长拜托四课针



对这些情报进行独立调查，但就在调查工作刚刚展开的时候，昨晚12点，爆炸事件发生了……

“乡田龙司，近江连合直系乡龙会第五任会长，可以说是目前近江连合真正掌握实权的人，同时我们怀疑寺田的遇刺也与他有关系。”须藤课长说完，仓桥课长便将乡田龙司的照片摆到了伊达的面前。“除此之外，在爆炸事件发生之前，我们监听到了这样一段对话。”说着，仓桥课长按下了录音机的播放键。

“不过这要先说一下，我们之间并不是什么同伴关系，只不过是因为拥有同样的目标而共同行动罢了，等事情一结束，我们就完全是陌路了。”

“对话中那个关西腔的男人就是乡田龙司，我们正在全力调查与他通话的另一个人，而伊达你的任务则是接近这个男人。”

“是他！”看到仓桥课长递过来的照片后，伊达不由得吃了一惊，因为照片上这个人正是当年与他和一马同生共死的一辉。“难不成这次的事件与他也有关系！？”



实际上在大约半年前，乡田龙司曾经到过神室街，当时与他接触的正是一辉。

“其实他原名并不叫一辉，而是康珍羽，是个韩国人。”仓桥课长继续向一脸疑惑的伊达解释到，“我们怀疑他也是那个韩国组织的一员，因此才希望伊达你能够接近他调查清楚，也只有你才能完成这一任务。”

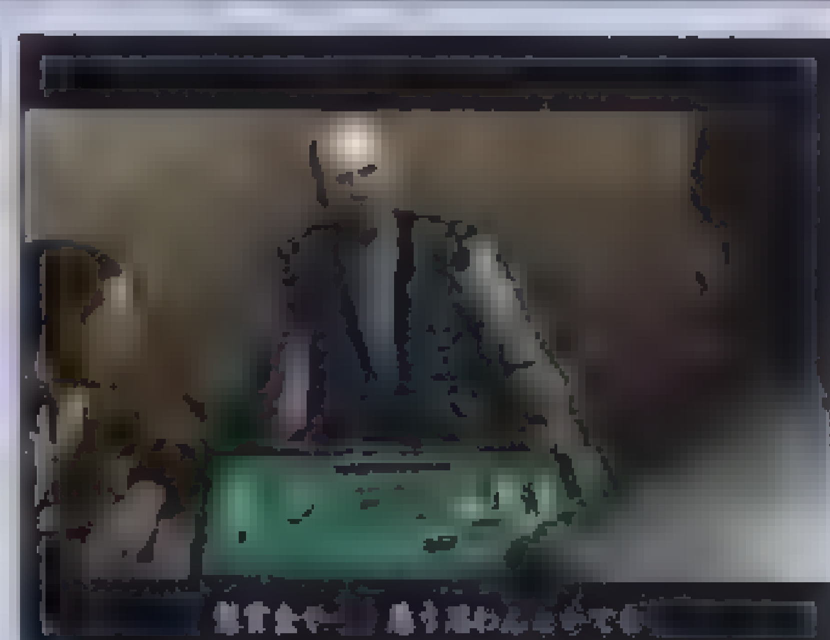
另一边，原来狭山薰是为了避免被人怀疑，而故意逮捕一马的，不过在前往一马住所的途中两人受到了来历不明人的狙击，幸好一马反应得快，薰才没有受到致命伤。背着流血不止的薰来到了苍天堀的酒吧“葵”，这里的老板娘民代正是薰的母亲，好在她原来当过外科医生，薰的枪伤很快就被处理好了。在交谈中一马得知薰的父母在她很小的时候就双双过世了，是民代一个人将年幼的薰抚养成人的。经过一段时间的昏迷后，薰终于恢复了知觉，看着从自己身体里取出的子弹，薰断言这次袭击并不是乡龙会所为，因为龙司这个人从来都是对这种不光明正大的方式所不齿。

根据薰的提示，一马在招福街西侧的麻将馆找到了情报商人，虽然遇到了一些小问题，但很快，“近江高岛会”以及“千石组”便从情报商人嘴中吐了出来。

回到葵屋与薰汇合后，一马从别所课长那里得知了一条不好的消息，一群说着外国话的家伙将乡田会长和大吾绑架走，[illegible]到绑架的[illegible]在通往[illegible]公路上

流程介绍

◆在严桥找到黑川得知葵屋的具体位置
◆来到位于招福街的葵屋，见到民代发生剧情
◆返回起始位置找到薰（招福街东侧出租汽车站）
◆在薰的体力耗尽之前来到葵屋
◆离开葵屋后接到大吾的电话
◆很快民带来电话，玩家根据要求前往位于苍天堀通り的オースミ药局购买绷带
◆返回葵屋，将绷带交给民代
◆拿到子弹后前往招福街西侧的麻将馆与门口的男人对话
◆在麻将馆楼前与NPC对话得知“雀歌”的位置
◆在苍天堀的クラブセガ内找到雀歌，与他对话选择“いいだろう”
◆与雀歌对话（之前是否抓取到布偶都没有影响），前往毗沙门桥储物柜旁，选择“お前らに支う金などない”后与流氓战斗
◆在苍天堀川南侧沿岸与男人对话找回小猫
◆返回与雀歌对话获得樱牌和麻雀必胜法
◆获得樱牌后顺利进入麻将馆，与江崎对话选择“アンタに任せる”
◆支付10万的情报费后发生剧情
◆之后被要求支付30万＊
◆返回麻将馆，与江崎对话
◆剧情发生后与江崎发生战斗
◆战斗结束后返回葵屋



＊直接支付30万则继续发展剧情，没钱玩家需要完成“アーモンド事件”

アーモンド事件

◆在严桥与黑川对话，引发アーモンド事件
◆在苍天堀的酒吧“スティル”与调酒师对话获得情报

3DM-SMV

在游戏中挣钱 游戏中赢得战斗和完成任务都有机会拿到钱，而[illegible]要想获得资金，除了通过[illegible]赌博获胜获得挣钱外另一个途径就是卖东西。武器的价值一般都不菲，尤其是散弹枪，一把就能卖到1万。

第五章 被隐藏的过去

果然是桐生老弟，我就知道你一定还会再次回到这里的

流程介绍

◆接到柏木的电话，来到大街
◆接到大吾的电话后乘坐出租车前往东城会本部
◆会议结束后在1楼大厅从弥生手中获得“キジの形をした鍵”
◆调查庭院前的挂画，开启密室
◆在密室的地上找到“鬼炎のドス”
◆与弥生对话后来到本部门前与刺客战斗
◆返回神室街接到煞的电话
◆在ドン・キホーテ（中道通り的入口）购买“女性用下着”和“天然水生ビールモルツ”
◆返回セレナ发生剧情
◆在西公园前与田村对话
◆从西公园的公共厕所进入赛之河原
◆来到地下欢乐街尽头的“賽の河原地下・屋敷”，见到真岛后发生剧情
◆将身上的武器装备全部放到道具箱中后与NPC对话
◆在决斗中战胜真岛后返回セレナ

“乡龙会居然会在近江连合本部发动政变！？”在东城会本部，众人听到一马带回的这一消息后全都意识到了事态的严重性。

“我准备按照他们的要求，明天深夜1点独自前往天野大厦。”汇报完这次大阪之旅后，一马说出了自己接下来的行动计划。

“是不是可以肯定这个海外组织与乡龙会关系甚密？”

“可以肯定这一点。有理由绑架乡田会长和大吾的只有乡龙会的人。”结合自己在大阪的经历，现在一马已经非常确定这一点了。

“如果是这样的话，那让你一个人孤身前往就太危险了。”听取了一马以及柏木的分析后，弥生大姐头终于作出了决定，“新藤，天野大厦正好在你的管辖范围内，这次就指派你的组织负责桐生此次的安全。”



“我拒绝。”东城会直系，锦山组二代目会长新藤浩二，突然说出了令在场众人都为之一惊的话，“我手下的弟兄目前都还因为锦山大哥的事情对桐生前辈抱有怨恨，因此这次的护卫任务……”

“混帐，锦山之所以落得那个下场还不是他咎由自取，你们怎么能事到如今依然怀恨在心！”

“您说的这些我们都十分清楚，但毕竟引领我们踏足这个世界的是锦山大哥，因此无论什么原因我们都不会改变对他的态度的。”

“这一点我能理解你们的心情，最后我只想问你一件事。”一马并没有因为有人公开反对组织的决定而动怒，反而平静地问新藤，“你作出这一决定，除了对我的怨恨之外，应该没有其他什么原因吧？”

“……没有。”

会后，弥生大姐头特别将一马叫到一旁，并交给了他一把钥匙。据弥生所说，本部有一个秘密房间，里面存放着在一年前的事件过后，从组织离开的某人的物品。作为东城会的五代目，寺田在任期间推行了一系列所谓的改革，但这些改变对于很多人来说都难以接受，从而成为离开的原因。另外，“100亿事件”后由新藤领导的锦山组合并了岛野组成为了目前东城会的主力，然而从目前来看，并不敢保证他的忠心，因此东城会需要寻找新的、值得信赖的力量。看这从密室中找到的这把短刀，“真岛吾郎”这个名字便马上出现在一马的脑海中。

时隔一年，再次来到赛之河原的一马看到的不再是当初的样子，原本生活在这里的流浪汉们都已经不在了，取而代之的是众多的建筑工人，以及正在建设中的神室街大厦。

“果然是桐生老弟，我就知道你一定还会再次回到这里的。”拍着一马的肩膀，当年协助过一马的真岛组组长真岛吾郎万分感慨地说道。





“真岛大哥，好久不见了。这次来的目的不为别的，就是想请真岛大哥重返东城会，拜托您了！”

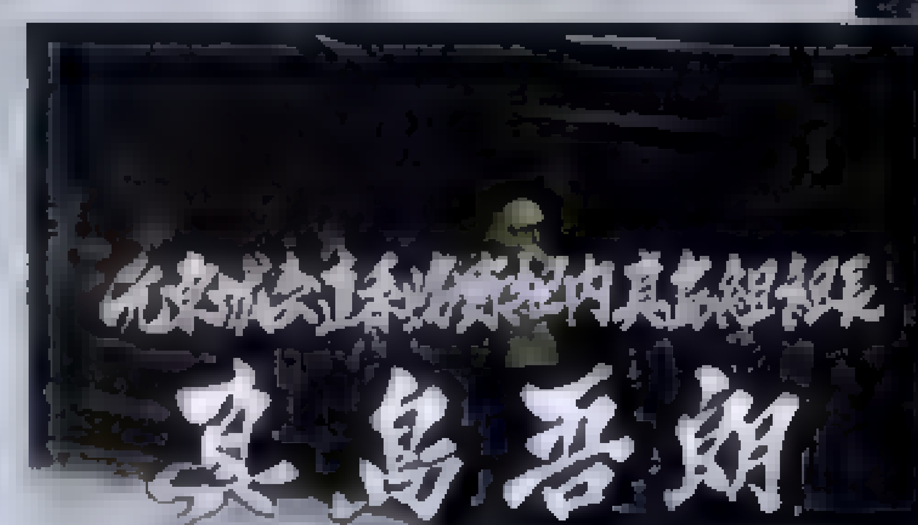
“说实话，我并不喜欢寺田这个人。”按照之前的约定，一马赢得比赛后真岛同意全力协助，另外他还是将自己的一些看法说了出来，“平和、和睦、共存，这些听起来都是非常冠冕堂皇的词，光指望这些理想主义的东西是无法在极道的世界生存的，而东城会如今的现状可以说是最好的证明。除了方针外，寺田本人我也并不信任，当时他只能允许周围的人对他的决定言听计从，而像我和柏木这样的老家伙都是他的眼中钉，也正是因为看不惯组织的现状我才决定离开的。”

“还真不知道寺田还有这样的一面……”对于一马来说，万万没有想到自己推举的人竟然是这个样子。

“正所谓‘知人知面不知心’，桐生老弟，能够相信别人固然是件好事，但一定要记住，防人之心不可无呀……”

战斗提示＆BOSS战

斗技场玩家一共要与3个敌人分别展开一对一的战斗，每场战斗前玩家的HP都会完全恢复。前两场战斗都比较容易，因为敌人的行动以及攻击速度都很慢，只要利用侧闪绕到敌人斜后方就能够安全地攻击。最后的BOSS是真岛吾郎，不仅速度快而且他也会使用侧闪。建议玩家先使用二连击（□→△）诱使BOSS侧闪，二连击后玩家只要侧闪BOSS的攻击就会落空，这时就是反击的最佳时机。战斗中当BOSS只剩下一条HP时，有机会发动超・追讨。



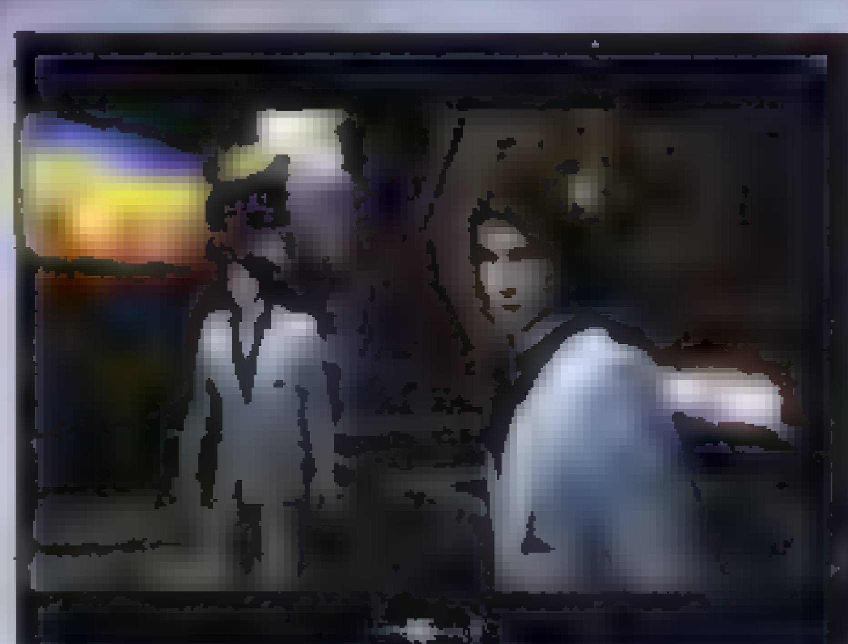
第六章 图谋

你难道又要在我面前杀人吗？

流程介绍

◆从セレナ出来后与ユウヤ对话
◆在剧场前广场与森田对话得知天野ビル的确切位置
◆在七福通り西侧的天野ビル前与“チーム16ビット”成员战斗
◆在“ことぶき药局”附近找到“チーム16ビット”的首领
◆与天野兄弟战斗
◆胜利后获得“天野ビルの鍵”
◆进入天野ビル后与神秘组织的成员发生战斗
◆来到楼顶发生剧情

警视厅方面，按照之前制定好的计划，此时伊达与瓦次郎一同来到了一辉所在的夜总会。一切都进行得很顺利，他们在不经意间将警方即将在当晚对神室街的外国人展开全面检查这一假情报透露给了一辉。虽然伊达仍然不敢相信当初与自己一同战斗的一辉竟然是韩国黑社会组织的一员，但得知假情报后一辉的种种反应却无情地肯定了警视厅的推断。意识到自己身分败露的一辉夺路而逃，而伊达与瓦次郎最终在一所未完工的大厦顶楼找到了他。



“伊达先生！？”按照绑架犯的要求，一马在凌晨1点准时来到了天野大厦，不过他没有想到时隔1年后居然在这里见到了当年与自己同生共死的伊达真。不够更让他吃惊的是眼前还站着另一个一辉，这究竟是怎么一回事呢？

两个一辉都在竭力想说服大家承认自己是正牌，这时瓦次郎什么都没有说便把枪口对准了其中一个一辉。

“我们差一点就被这个假货给骗了，不得不承认你确实很厉害。”看得出瓦次郎很确信眼前这个一脸惊疑的年轻人是冒牌货。“即使你通过整容将脸做的跟别人一模一样，但声音是永远不能改变的。你的声音跟刚才我们在店中听到的完全一样。这下你还有什么话说？还不老实交待，把我们引到这里究竟有什么企

在密室的收获 游戏进入第五章后玩家将能够进入东城会的密室。在密室中除了要拿到剧情道具“鬼炎のドス”外，还能够获得“韦驮天K”、“身代わり石”、“黑带”、“铁板胸当て”以及“白灵水”，一定不要漏掉哦。

ibook.cn

图？指使你这么做的人究竟是谁？”

“住手！”对于伊达来说，在没有定论之前他是不希望看到任何人受伤的，而且从他自己的角度来说，瓦次郎这种仅凭个人直觉作判断的办事方式是绝对不能接受的。“你难道又要在我面前杀人吗！”

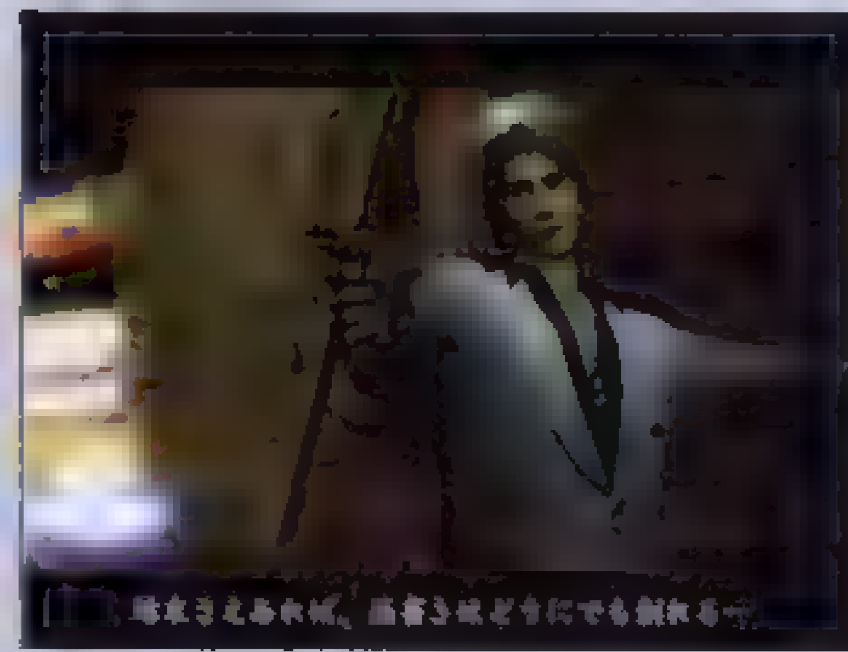


“伊达，你还不明白吗？这个家伙并不是你认识的那个一辉，而是组织的一员，冷静下来你就能跟我一样从他身上闻到那一股令人窒息的血腥味。”

随着两声枪响，冒牌一辉趁着两人争执的时候先下了手，瓦次郎腿部中弹，而一辉则被击中了腹部。

“桐生，昨天就是我打电话要你今天来这里的。”看到自己的计划得逞，冒牌的一辉洋洋得意了起来。

“果然你这家伙是冒牌货……告诉我大吾和会长在哪里！”一马抱着渐渐



迷的一辉，怒目注视着眼前的这个男人。

“这些事情对于像你这种快要死的人来说已经没有意义了。”正如很多电视剧、电影所演的一样，坏人尤其喜欢在自己处于优势的时候滔滔不绝。“对于我们的组织来说，你们几个人正是最大的障碍。”

正如大家想到的一样，在这种紧要关头总会有一名我方人员出现并成功击毙歹徒，而这一重任现在就由薰来完成了。

“我们应该赶紧离开这里。”听到越来越近的警笛声，一马作出了决定。

“为什么要逃？我们应该是属于正当防卫的。”单纯的薰依然想遵循警察手册什么的。

“很明显，这一切都是被人设计好了的，在还没有完全掌握情况之前，暂时避开风头才是明智的。”

第七章 海外组织的暗影

相对于一辉受伤，我更后悔没能制止瓦次郎重蹈覆辙

流程介绍

- ◆在瓦次郎和一辉的体力耗尽前来到位于泰平通り柄本医院，途中被警察盘问3次也算失败
- ◆与伊达对话，选择“バンタムに行こう”
- ◆来到ミレニアムタワー西侧的バンタム，发生剧情
- ◆接到薰的电话返回柄本医院
- ◆战胜谜之外国人后发生剧情
- ◆前往バンタム与伊达回合，之后与店长发生战斗
- ◆战斗结束后返回セレナ

将受伤的瓦次郎和一辉安全带到位于泰平街西侧的柄本医院后，大家终于能够稍微安下心来了，不过在周围都是警察的大楼中待着，这对于一马等人来说确实是非常冒险的事情。一马想到了“バンタム”这个名字，在去年的“100亿事件”中，一马曾经帮助那间酒吧的店长摆脱过流氓的滋扰，相信在那里能够有给他们提供非常安全的谈话场所。



“这么说你是为了救助堂岛大吾才来到天野大厦的了。”在バンダム，伊达与一马相互交换了这段时间自己所掌握的情报。根据分析，两人进一步肯定了整个事件与那个韩国黑社会组织的关系，而出于某种原因，一马等人的存在被这个组织视作最大的阻碍。另外，伊达对一马说出了自己心中的顾虑，原来15年前瓦次郎曾经是刚刚成为刑警的伊达真的上司，对于警署中无人不知的“鬼瓦”，年轻的伊达除了敬畏之外更多是一种憧憬，但在一次外出逮捕杀人嫌疑犯的时候，伊达彻底改变了对这名前辈的看法。

“那天我与瓦次郎通行前往逮捕杀人嫌疑犯，瓦次郎在遇到对方抵抗之后便毫不犹豫地在场的每一个人开枪。虽然警察在执行任务的时被允许在自卫情况下开枪，但当时除了射杀他们外还是有其他方法制服这些嫌疑犯的。”能够看得出，伊达其实并不想回忆起这种往事。“最后，这些偷渡客兼杀人嫌疑犯没有一个活下来，虽然整件事情被认定是正当防卫，但在内部瓦次郎却一直被人称作‘杀人刑警’，并最终从一课调离了出去。”

“原来他还有这样的一段经历……”

“桐生，今天这件事情相对于一辉受伤，我更后悔没能制止瓦次郎重蹈覆辙，在我看来，他对外国人如此充满敌意，一定是有原因的……”

接到薰的电话，一马回到了柄本医院，这时两个身高马大的黑衣壮汉突然破门而入，二话不说便来到了还在昏迷的一辉身旁，听他们说的是韩语，而且看样子是将一辉错认成之前被打死在天



野大厦顶楼的那个冒牌货，正愁对这个神秘组织无从下手的一马怎可能放过眼前这难得的机会，在一顿爆揍下，这两个起初不可一世的家伙终于老实了。

“真拳派？”在バンダム的汇合的众人只有瓦次郎一人知道这个名字。

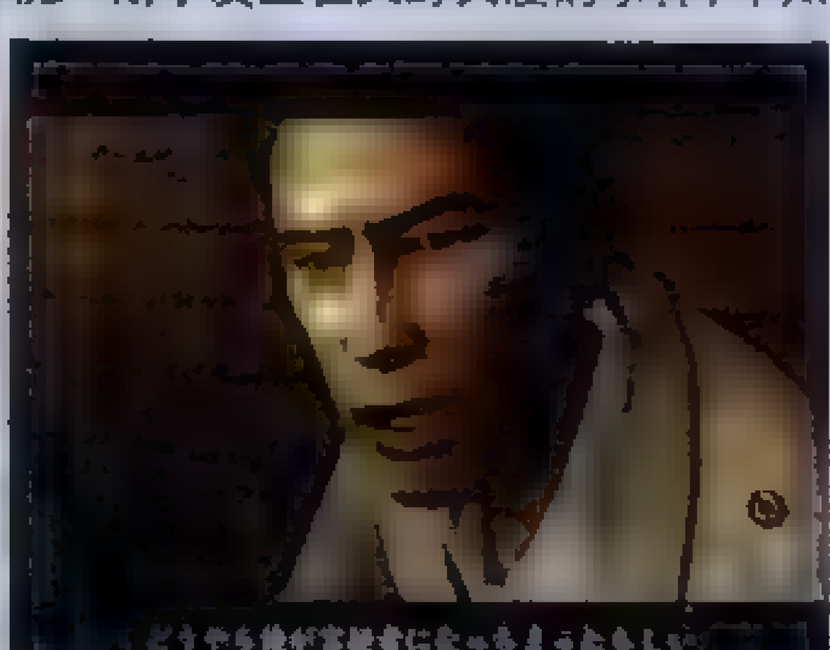
“在韩国确实有这个组织，不过因为与日本不同，韩国的这些组织更加黑社会化，他们自己是不可能随便向外界透露组织名称的。”

“这里我感觉也不是很安全，建议我们还是换个地方吧。”还没等瓦次郎说完，伊达突然冒出了一句，“在你走之后，我注意到店长的样子非常不自然，而且之前还用很小的声音躲在一旁不知给谁打电话，另外我还在柜台里发现了这个。”说着，伊达将两张照片递给了一马，照片上的两个人正是一马和薰。

第八章 嫌疑犯

当时我要是能确认过的话，那种影像是不可能被当作证据提交的

“桐生，事情突然变得复杂了……”一脸愁云的伊达看这刚刚进门的一马说，“刚才发生在天野大厦的事件，不知为什么警方怀疑我是嫌疑犯……”



原来在警方掌握的线索中，有一段录像正好记录下了冒牌一辉被击毙的瞬间，然而画面中只拍到那个韩国人和正举着枪的伊达，再加上现场也找到了伊达之前开的那一枪的弹头，因此即便警视厅知道伊达是无罪的，但为了控制舆论、给媒体一个交代，不得已只能将伊达认定为天野大楼枪击事件的重大嫌疑犯。除此之外，原本由警视厅有组织犯罪对策部第四课以及公安部外事2课共同负责的调查工作也转交给搜查一课。

流程介绍

- ◆与薰一同来到ミレニアムタワー的50层，见到サイの花屋
- ◆乘坐电梯来到地下变电室发生战斗
- ◆干掉7名杂兵后与BOSS林弘发生战斗
- ◆得知堂岛大吾的确切位置后，来到位于泰平通り东侧的“桃源乡”
- ◆在2层救出被绑架的堂岛大吾

事到如今只有先让伊达暂时避避风头了，而要想尽快弄清事件真相以及查出大吾的所在位置，就一定要去寻求那个传说中的情报商人——“サイの花屋”。一马与薰来到了位于ミレニアムタワー最顶层，离开贤之河原后这里已经成为了サイの花屋新的总部，而他本人也正如之前真岛所说，已经穿上制服，为警视厅提供各种情报了。

“好久不见呀，桐生。”虽然经过了1年的时间，但这个胖乎乎的中年情报商人还是老样子，一点都没有变。“你们到这里来的目的，我已经能够猜得八九不离十了，而之前天野大厦的那起事件也应该是与堂岛大吾被绑架有关的吧。”

“正如你所说，我是因为接到绑架犯的电话才在那个时间前往天野大厦的，而伊达他们是在追赶疑犯的过程中被引到那里的。但为什么你偏偏将对伊达最不利的那段影像作为证据上交给警视厅的呢？”其实这一点才是目前一马最想知道的。

“只能说是他运气不好吧，如果当时我能够确认过的话，那种影像是不可

好人有好报

游戏中当玩家在街道上自由行动的时候，有时会看到几个流氓在欺负当地居民的情况发生。这时如果玩家能够帮助居民将流氓击退，以后再在这里发生战斗，居民就会为玩家提供特殊武器或发动必杀技

能被当作证据提交的。"说到这里，サイの花屋吸了一口雪茄继续说到："确切地说，那段影像是在我不知情的情况下被上交的。"

"难道说……"一马似乎明白了。

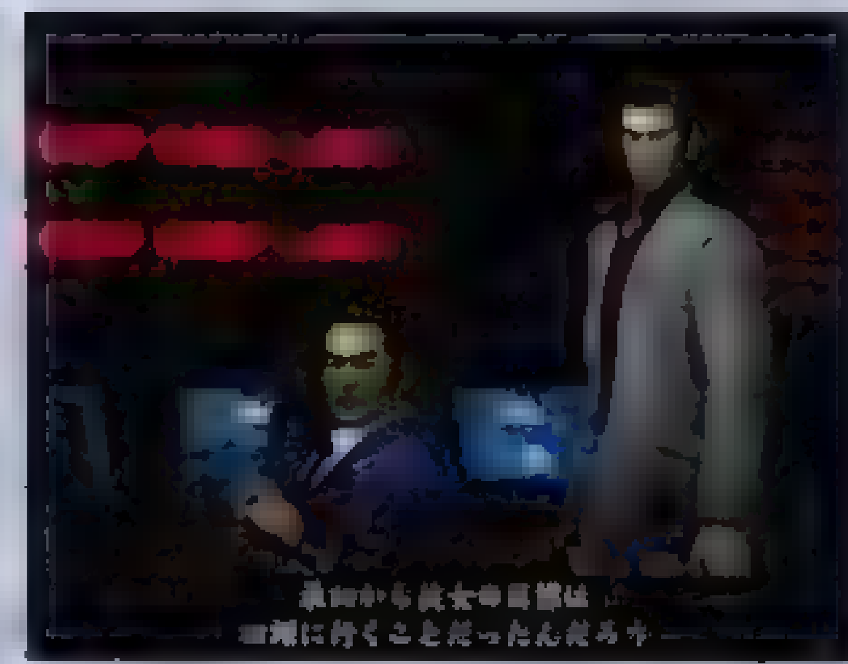
"没错，我这里貌似混进老鼠了。虽然还不能确定，但之前那次爆炸事件之后，我就意识到这里有了内鬼。因为正常情况下，在犯人安装炸弹的时候我这里就应该能够发现了，然而直到事件发生为止，我都没有收到任何相关情报……"

正说着，主屏幕上显现出被人绑架的堂岛大吾，可是就在即将确定他所在位置的时候，突然停电了。

解决了变电室近江连合的成员后，刚刚恢复电力供应控制室主电脑又受到黑客的袭击。好在有薰的协助终于保证了系统的正常运行。

"其实这才是狭山薰的本职。"看着薰的背影，サイの花屋对一脸惊讶的一马解释到："早在高中时期，狭山便由于精通电脑编程等技术而远近闻名，也正是看中了她这方面的能力，大阪府警署才专门吸收她加入当时新增设的'高科技智能犯罪部'。在那里的工作原本比现在要好的多，但出于她本人的强烈要求，很快她就被分配到现在这个部门了。"

"是什么原因让她这么执著于与黑社会打交道呢？"一马想不通是什么使



薰放弃优越的待遇以及舒适的生活，选择现在这种高强度高危险的生活、工作方式。

"这你就不要问我了。我能知道的只是一个人的经历身世，是不可能调查出他们心中所想的……"

"老大，堂岛大吾目前的所在地点已经查到了！"在两人交谈的过程中，调查工作进行得非常顺利。"他现在就被人囚禁在泰平街那家被称作'桃源乡'的店中！"

战斗提示&BOSS战

BOSS 林弘

与林弘的战斗同样分为两个阶段，前一阶段非常简单，只要玩家利用之前与真岛吾郎战斗时的方法躲过林弘的侧闪→反击后就能安全地进攻。当林弘的HP剩下约一半的时候进入第二阶段，他会手持双棍，棍击打击范围广，其中有一招双棍击不仅能够直接将玩家击倒而且更重要的是在发动这招的时候林弘不会因为玩家的攻击而出现硬直动作（也就是说这一招无法被中断），建议玩家平时用二



连击或三连击诱使BOSS出招兼积攒必杀值，当BOSS使出双棍击后再用五连击反击，而能够发动必杀之后建议拣起场地上的武器发动武器系必杀。另外，如果在铁丝网（场地中央位置）附近战斗，有机会发动超・追讨。

第九章 近江大侵攻

3天之后，真正的腥风血雨就会降临在神室街

流程介绍

- ◆在セレナ与柏木对话后乘坐出租汽车来到东城会本部
- ◆进入东城会本部1层大厅后发生剧情
- ◆在本部门前与乡龙会成员战斗
- ◆剧情结束后接到薰的电话，前往储物柜前的十字路口
- ◆与真岛对话发生剧情，之后乘坐租汽车返回东城会本部
- ◆进入东城会本部发生与锦山组成员的战斗
- ◆进入2层的会议室，发生新藤浩二BOSS战1
- ◆剧情结束后返回2层的会议室，发生新藤浩二BOSS战2



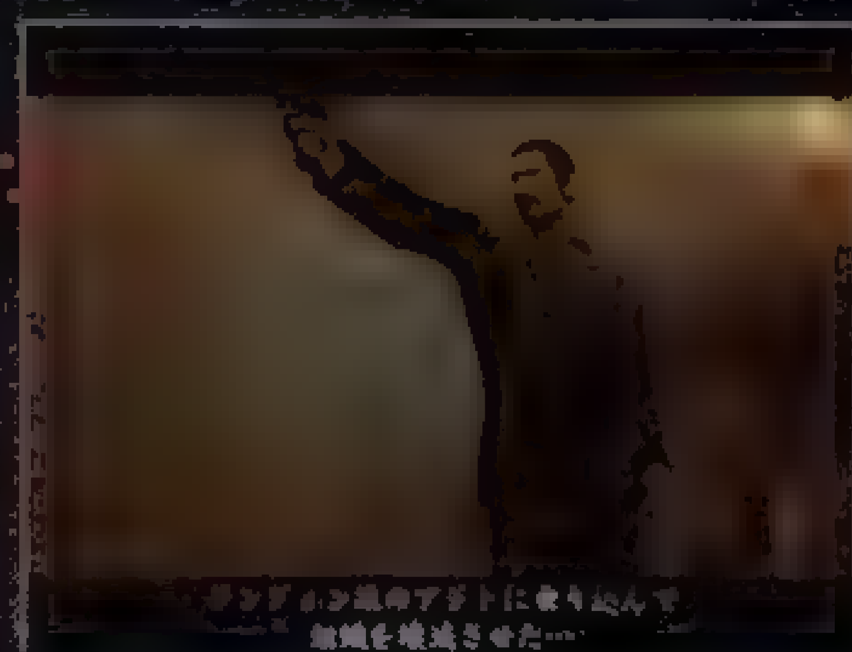
在サイの花屋的协助下，一马等人终于在已经废弃的"桃源乡"中救出了被绑架的堂岛大吾，虽然目前乡田会长已然下落不明，不过能够让东城会的未来支柱堂岛大吾重回本部，就已经让众人充满了希望。根据大吾被绑架期间听到的情报，策划实施爆破柏木事务所、绑架乡田会长等一系列事件的幕后黑手就是一马等人正在调查的韩国黑社会组织真拳派。

这个名字让柏木非常吃惊，因为在他的印象中，这个组织应该在26年前就已经完全不存在于这个世界了。当时的神室街有来自各个地方的组织各立门户，堂岛组也并不像现在这样有着压倒性的实力，而真正要说那时拥有最大势力范围以及实力的组织，就是来自韩国的黑社会组织真拳派。堂岛组长在某一天晚上召集风间和岛野讨论应该如何遏制真拳派在神室街不断扩张势力的野心。其他两人都主张在圣诞夜前夕趁他们疏于防备的时候杀个措手不及，但风间却认为除了杀戮外还应该有其他手段。尽管风间对此次行动有着种种想法，但毕竟堂岛组长已经下定决心要通过武力彻底消灭真拳派，作为手下的他也没有再多说的必要。

当时整个清扫行动进行得非常顺利，真拳派的灭亡后神室街最终也纳入了东城会的势力范围。之后岛野和风间都受到了提拔，不仅从堂岛组独立了出来，而且势力迅速扩大，很快就成为了东城会两个重要的直系组织。而东城会也抓住时机，在整个关东地区大力扩充势力，很快就成为无人能够企及的庞大组织。

"按照你的说法，真拳派应该早在26年前就已经绝迹才对，但为什么现在又死灰复燃？"大吾不解地问道。

"现在惟一的解释只能是在当年的清



扫中，我们并没有真正做到堂岛组长要求的斩草除根，换句话说就是当年在神室街的真拳派在那次清扫中还有幸存者。"

得知真拳派与东城会在26年前便结下深仇之后，一马和大吾都感到事态还会朝着更坏的方向发展，而阻止真拳派与现在的近江连合勾结，避免东城会受到来自两方夹击的惟一办法，就是尽快找到被绑架下落不明的乡田会长，促成近江连合与东城会结盟。

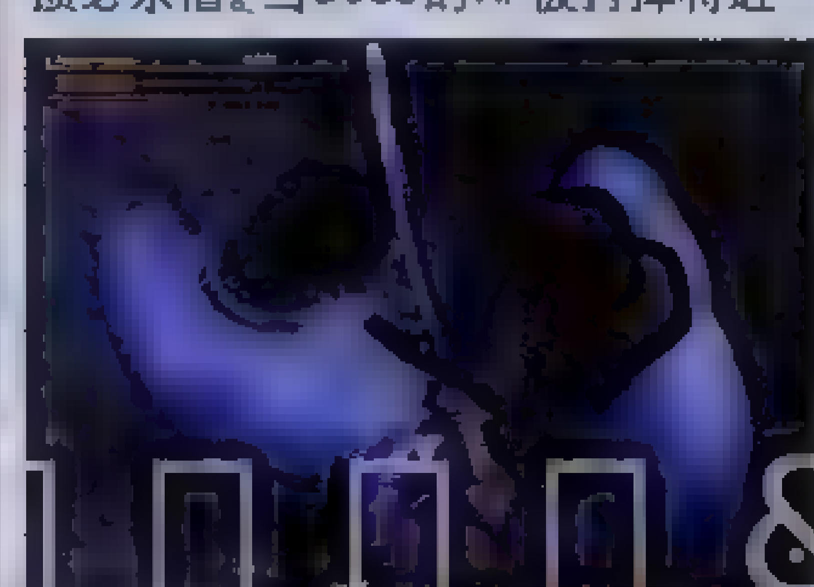
在我方行动的同时，对方也马不停蹄地积极行动着，近江连合的激进派千石组大举进攻神室街，没有任何准备的东城会被打得毫无招架之力，幸好在关键时刻真岛出现，单枪匹马击退了这次突袭。然而当一马赶到事发地点后，从身负重伤的真岛口中得知了一个坏消息，那就是千石组的这次袭击目的就在于将东城会的主力吸引出来，制造机会让早已有叛心的新藤成功政变。虽然一马最终将新藤这个败类彻底铲除，但经过这次事件东城会元气大伤，再加上组织的几个重要干部都先后被千石组派遣的刺客暗杀，形势越来越不容乐观。

"3天，我乡田龙司保证在这3天里会老老实实为寺田大叔守丧，而3天之后真正的腥风血雨就会降临在神室街。"

战斗提示&BOSS战

BOSS 新藤浩二

与新藤浩二的BOSS战1没有什么悬念，只要大家按照之前林弘第二阶段战斗的方式打就可以。需要提醒的是，由于是在会议室战斗，因此玩家的侧闪经常会被会议室的沙发挡住，为保险起见，建议有机会就拣起周围的沙发等障碍物扔向BOSS，这样不仅能够起到清除场地的作用，还能顺带积攒必杀槽。当BOSS的HP被打掉将近一





半后他会逃到庭院，在这里将BOSS的HP再打到一半时会发生与BOSS拼刀的QTE，玩家只要按照屏幕给出的提示按键就可以。之后只要令BOSS的HP不满一槽，就能够发动超・追讨。

再次进入2层的会议室，便立刻发生与新藤浩二的BOSS战2。首先玩家要在屏幕出现提示后迅速按□键回避BOSS的偷袭（被击中的话会损失相当多的HP），之后便正式开始战斗。BOSS战2与之前并没有区别，而且BOSS的HP不多，相信大家很快就能搞定。

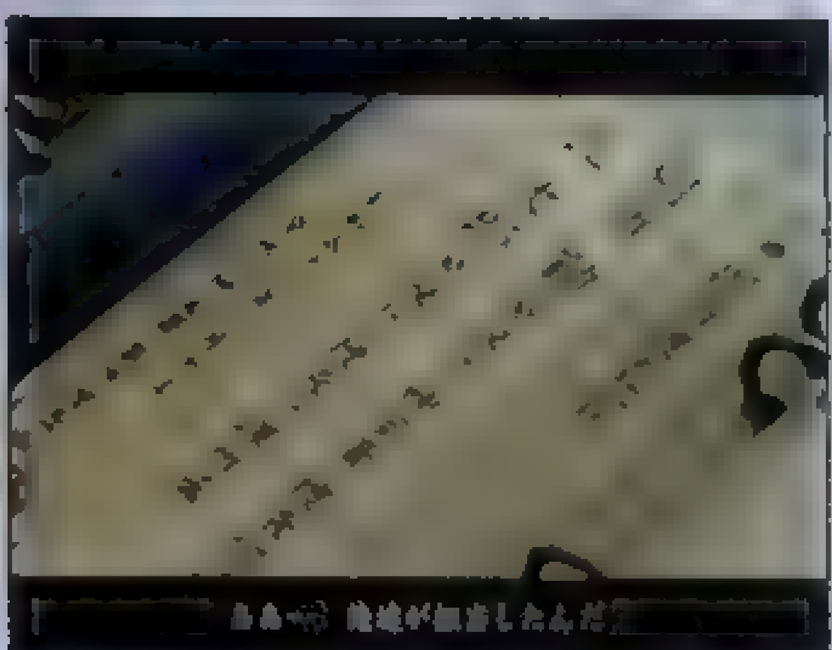
关于BUG 进入第十章后"恨み代行系列"是最挣钱的分支任务，4个步骤全部完成，可能够获得300万元奖励。然而如果在剧情发生到与聪史战斗时玩家的"恨み代行系列"任务正好进入第4步，则会发生导致游戏无法进行下去的恶性BUG，大家一定要注意！

第十章 幸存者

当时只有那一条路可以走……

流程介绍

◆能够自由行动后来到剧场前通り触发剧情
◆前往チャンピオン街的酒吧“シェラック”与タカシ对话，选择“分かった　教えてやる”
◆来到ミレニアムタワー与花屋对话
◆返回“シェラック”与タカシ对话后发生剧情
◆接到薰的电话后前往セレナ
◆与薰来到大阪，前往葵屋与民代对话
◆在苍天堀通り西侧的酒吧“スティル”与店长对话
◆在苍天堀通り西侧与流氓发生战斗
◆战斗胜利后在苍天堀通り西侧与纹身师风雕对话触发剧情
◆前往招福街的丁字路口，玩家自动来到事务所
◆与隐史对话后发生战斗



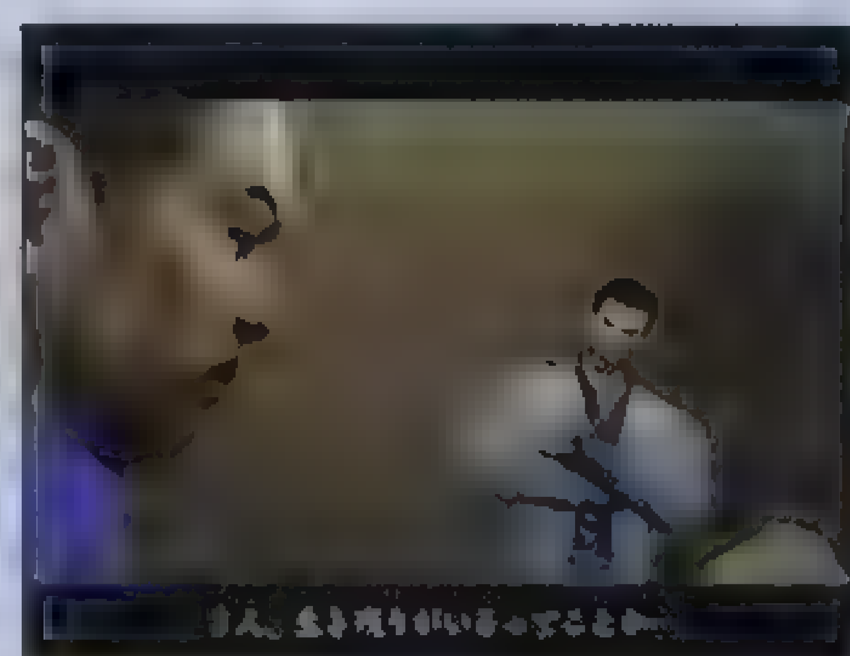
在自己被警方通缉的这段时间，伊达无法像一马等人那样置身于整个行动的第一线，但这也正好为他提供了搜寻线索的机会。在13号资料室的机密档案中，伊达发现记载着当年发生在神室街当地黑社会组织集中清扫韩国移民（也就是当年堂岛组长亲手策划的真拳派剿灭行动）的资料，负责处理此事的刑警就是瓦次郎和别所勉。虽然之后瓦次郎表示因为自己与此事有牵连，因此自动撤出此次警视厅的调查，但伊达感觉到他其实另有隐情。而对于薰来说，得知自己尊敬的课长当年曾经利用黑社会组织间的相互仇杀来达到维持当地秩序的目的后深受打击。最后一马与薰决定回到大阪，希望别所课长能将当年调查掌握的真拳派详细情报说出来。

“在当时，神室街最有影响力的组织就是真拳派。但与日本本土的组织不同，他们只关心自己在势力范围内的利益，因此那一带的居民实际处境比其他地方都要惨。正好当时我们得到线报称堂岛组要对真拳派展开清剿行动，为了避免日后出现更加严重的争斗，我们就选择了隔岸观火……狭山，我知道你现在的心情，但你也应该知道，作为执法者，其实很多情况下我们都是无能为力的，而从尽快恢复神室街秩序、维护地方和平这一角度来看，当时只有那一条路可以走……”

“……好吧，那让我再问您一个问题。本该被堂岛组赶尽杀绝的真拳派，为什么时隔26年后再次死灰复燃？关于这一点课长能不能想到一些线索？”

“当时的真拳派总共拥有36名成员，在那次堂岛组的清剿行动过后，我们在现场只找到了33具尸体，也就是说当时有3名幸存者……”话说到这里，别所课





长忽然欲言又止，将头转向了另一边。

“请您告诉我这3个幸存者是谁，现在在哪里，课长！”薰忽然激动地站了起来。

“……这3个人之中我认识1个，现在的名字叫村井，住在通天阁附近一家名叫‘桂马’的店中。”过了好一会儿，别所课长还是将这个深藏在心中多年的秘密说了出来。“狭山……带村井逃离神室街来到大阪定居的正是我，其实就连‘村井’这个名字都是我替他取的。那家伙在事件中奇迹般地活了下来，但你要知道，真拳派最重要一条规定就是绝不允许成员无视为同伴复仇而自己独善其身。然而每个人都有渴望生存的权利，为了帮他躲过其他幸存者的制裁，我们才带他来到了这里，而村井自己也为此付出了代价——在这20多年中，他无法跟祖国的亲人联系；甚至在大阪也不敢与其他人过多地接触，只能过着我们为他编排好的虚假的人生……”

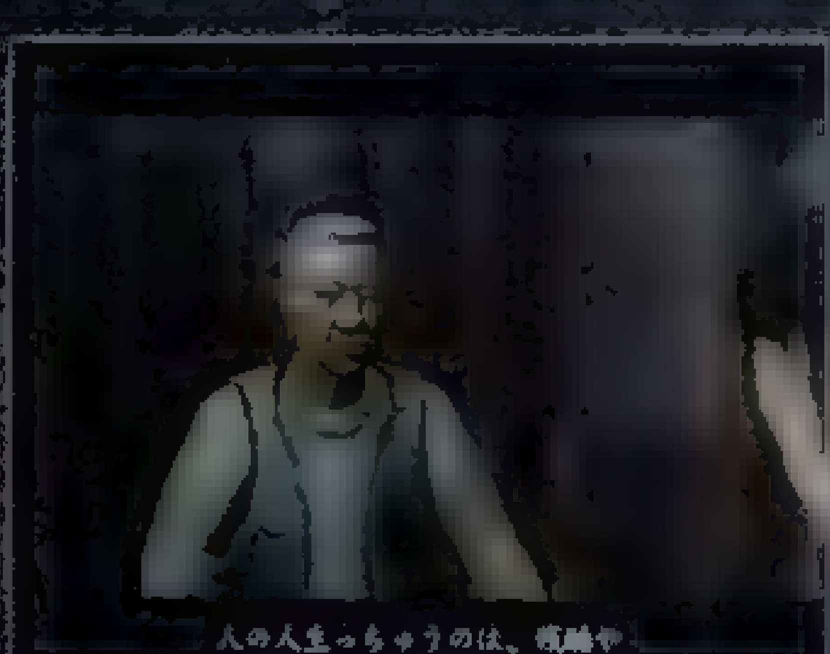
第十一章 铁的规则

人生其实是残酷的，难以言表的残酷……

相对于自己的调查任务被中止，现在困扰着薰的是另外一件事情。听了昨天别所课长的话，再结合这么多年来母亲不愿意告诉自己真正的父母是谁，以及小时候无意间听到的民代妈妈与陌生人的谈话，薰越来越觉得自己的父母就是当年与东城会敌对的真拳派的成员，而民代妈妈之所以不愿意告诉自己真正的身世，也是因为不希望薰走上父辈那条不归路。“不想逃避自己的过去”，怀揣着这样的决心，薰与一马来到了位于通天阁旁的将棋屋“桂马”。

“人生其实是残酷的，难以言表的残酷……与其知道自己的过去，不如就像现在这样平静地生活，对你来说也许





更幸福。”在将棋屋“桂马”，原本依然打算守口如瓶的村井，在得知眼前这位女性很可能就是当年组织另一名幸存者后，终于打开了自己尘封多年的记忆。

“圣诞前夜，那场屠杀就发生在26年前的那个圣诞前夜，忙着布置总部的我们并没有注意到东城会杀手的到来，而当发觉到的时候，对准我们的已经是那冰冷漆黑的枪口。BOSS被东城会的人击毙时我就在他身边，但即便如此我却无能为力，只能眼睁睁看着对方扣动扳机。虽然我也身受重伤，但好在没有伤及要害再加上别所警官和瓦警官的帮助，幸存了下来。当年组织有36名成员，但实际上还有两个人没被算在其中，那就是BOSS的妻子和他们的孩子。事发当天前来调查的瓦警官受BOSS临终前托付帮助他的妻儿顺利逃脱，而我则在别所警官的帮助下来到大阪隐姓埋名，苟且偷生到今天，从没有去试着寻找这对母子。”

正在村井慢慢叙述自己过去的时候，真拳派的杀手也终于找到了这里，不愧是组织的精英部队，即使已经被一马击败，但他们还是制造机会制裁了逃离组织多年的叛徒村井，而且这些忠心的家伙们眼见自己已经不可能逃脱，全都义无反顾地吃下了早就准备好的毒药自行了断。

“这就是真拳派铁的规则，无论是谁都不可能违背……”村井一边说着一边艰难地坐到了棋盘前，“原本我只渴望过上远离腥风血雨的普通生活，可到头来依然还是没能逃脱命运的安排，也许我当年还是应该选择死亡，那样应该会比现在更轻松些吧……孩子，我到了那边一定会告诉你的母亲，她的女儿如今已经长大成人……”

流程介绍

◆来到新星街，在パリジャン通り与人下将棋，胜利后获得情报*
◆在パリジャン通り拐角处的佛龛（绿色）前投入100日元，引出有金
◆战胜有金后前往通天阁展望台
◆来到展望台，在帖有黄色标签的望远镜前投入100日元
◆获得电话号码后，播打这个电话（在“贵重品”中选择“ラグーナのメモ”，会出现打电话的选项）
◆对方要求说出密码时，输入“503”（通天阁的楼梯总数），获得提示
◆在“よって屋”连续点“月の轮グマのホルモン”这道菜，获得“龙马の驹”
◆获得“龙马の驹”后进入通天阁旁边的“桂马”（原本有一壮汉挡路），发生剧情
◆与随后而来的真拳派精英战斗



▲贴有黄色标签的望远镜在展望台西侧，而在这一区域玩家还能够找到49号钥匙，一定不要漏掉哦。

* 不会玩将棋的玩家可以跟旁边的NPC对话，获得必胜的绝招——大喊你妻子过来了，然后调转棋盘……

3DM-SMV

联动和隐藏要素
●如果玩家的记忆卡中有前作《如龙》的记录，那么在选择“NEW GAME”之后就能够得到继承来的装备品以及药品。
●游戏最初只有EASY和NORMAL难度，通关一遍后出现HARD，HARD通关后出现EX HARD难度

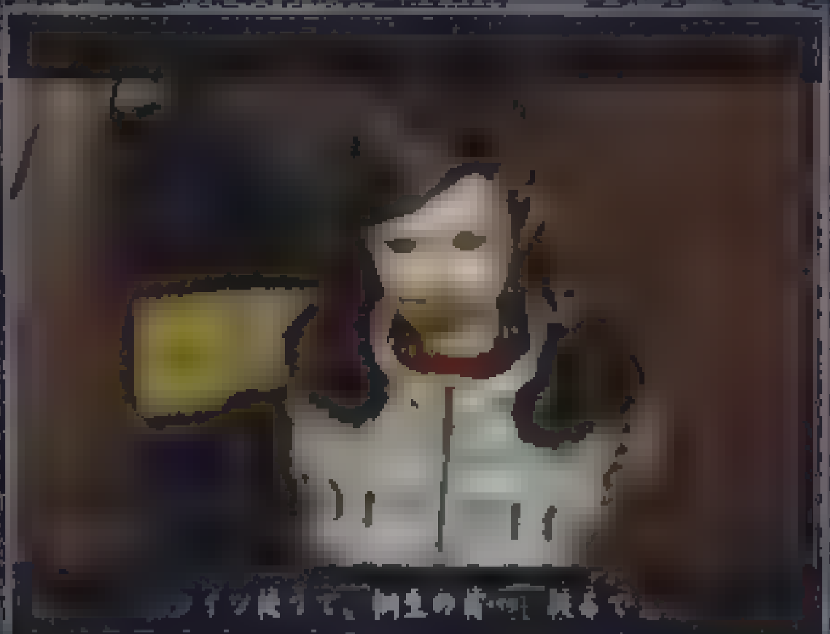
第十二章 大阪城

孩子还给你，这样你就能心无旁骛地战斗了

流程介绍

- ◆在体力耗尽前返回葵屋发生剧情
- ◆在严桥与黑川对话获得情报
- ◆接到神秘人物电话，前往苍天堀通り的横掘ゴルフセンター
- ◆调查倒地的店长，发生与神秘壮汉的战斗
- ◆接到黑川的电话，前往苍天堀通り北侧
- ◆战胜黑川等人后乘坐出租车前往新星街
- ◆在パリジャン通り的针灸院发现江崎
- ◆追赶江崎来到停车场旁的街道发生战斗
- ◆乘坐出租车来到大阪城
- ◆战胜沿途的千石组成员来到5层，与国枝战斗
- ◆在大阪城最上层，与两只猛虎决斗

听了村井所叙述的往事，薰更加认定自己就是真拳派幸存者的后裔了，而当她从一马口中得知，当年正是风间新太郎亲手杀死真拳派BOSS，也就是自己父亲的时候，脑子顿时一片空白。原来以前每次圣诞节，风间组长都一定会去"向日葵"看望还未成年的一马、锦和由美，然而那次因为风间要执行清扫行动而没有去，担心风间的一马瞒着风间悄悄跟着一同到达了真拳派的总部。当时，并不知道一马跟来的风间正在说服真拳派BOSS带领残部离开神室街，毕竟对于风间来说他还是不希望滥杀无辜。不过看到BOSS举枪指着风间，年轻的一马怕自己最重要的亲人遇到不测，便毫不考虑地冲了进去，但已经犹如惊弓之鸟的真拳派BOSS却误以为是东城会安排好的伏兵，无奈之下，为了保护一马，风间不得已射杀了这个自己曾想保护的男人……



自己的父亲是因为一马的缘故而失去了生命，可想而知，这一残酷的事实将对薰造成多大的打击，而一马也同样沉浸在自责之中。然而现在并没有时间让他这样消沉下去，因为从千石组发来的挑战状上一马得知了原本在"向日葵"的遥被劫持到了大阪城。然而千石这次无疑是打错了如意算盘，因为对于一马来说，遥一方面可以说是他的弱点，另一方面也是激发他潜力的钥匙。想当年，为了能够保护自己心爱女人的独生女，一马不惜与整个关东的黑社会组织为敌，而相比之下解决区区几个铠兵和猛虎真的是不在话下。

"桐生，真是委屈你了，在这个节骨眼上居然还要陪这么个中年商人玩……"只一刀，千石组长便倒在了血泊中，而说话的不是别人，正是一马最大的敌人，关西之龙乡田龙司。"我虽然也是个为达目的不择手段的人，但像这种在背后偷鸡摸狗的勾当我是最不能忍受的。来，孩子还给你，这样你就能心无旁骛地战斗了。后天，我会按照之前所说的那样对神室街发动总攻，在此之前给我做好心理准备吧！"

战斗提示&BOSS战

在大阪城内，玩家会遇到陷阱，只有按照提示迅速按键才能安全躲过。千石组成员主要为手持长矛的铠兵和手持匕首的盗贼。相对来说铠兵更据威胁性，因为长矛不仅具有一定的攻击力，而且玩家被击中后会直接倒地。

BOSS 国枝

与国枝的战斗并没有难点，惟一需要注意的就是陷阱。因为只要场上没有杂兵国枝就会招来固定数量的帮手，因此建议玩家初期先将杂兵消灭得只剩一个后（推荐留一个盗贼）便转而开始攻击BOSS。



▲当只剩国枝一人时，他会不断招来杂兵。



BOSS 猛虎

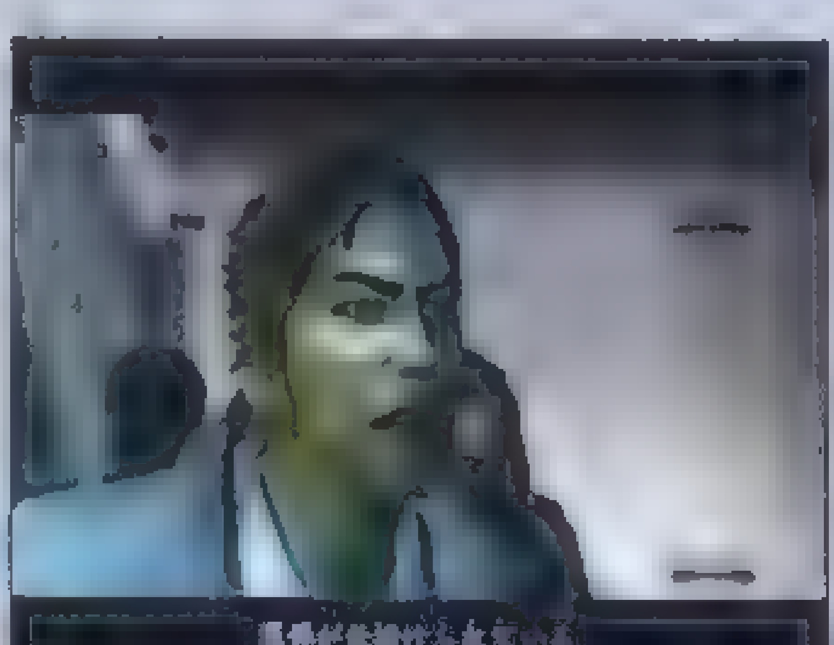
猛虎的主要攻击方式为飞扑和爪击。飞扑距离远，攻击力高，建议玩家平时总是保持向猛虎一侧方向侧闪，这样就会比较安全。爪击虽然伤害力低，但在发动时本体不会因为玩家的攻击产生硬直。推荐打法为先在猛虎的周围侧闪诱使其飞扑，如果这时玩家处于猛虎身后，则可以放心的发动五连击；而如果位于猛虎侧面，则建议在三连击或四连击（积攒必杀值）后闪躲，避免被爪击命中损失必杀值。当必杀值攒满后，建议玩家拣起墙边的长矛发动必杀。需要注意的是，当猛虎的HP只有一半时，会随机出现QTE（玩家被猛虎扑倒）；同时当玩家将猛虎打晕后还可以超・追讨。

第十三章 清算过去

为了我跟你的母亲，你一定要坚强，幸福地活下去……

随着圣诞节的临近，为了给当年死去的同伴报仇，真拳派终于从幕后走了出来。

"伊达在你们手里！？"刚刚带遥返回关东的一马得知的第一个消息就如此震撼。原来在当初真拳派幸存的两个成员中，其中一个跟村井一样化名留在了日本，不过他的目的却非常明确，那就是要向东城会复仇。为此这个人经过26年的努力终于在警界崭露头角，更成为警视厅公安部外事2课课长——没错，正是负责调查真拳派相关事件的仓桥涉。



ミレニアムタワー的第50层，原本是サイの花屋的总部，但等一马赶到时发现这里已经被破坏得破烂不堪了。

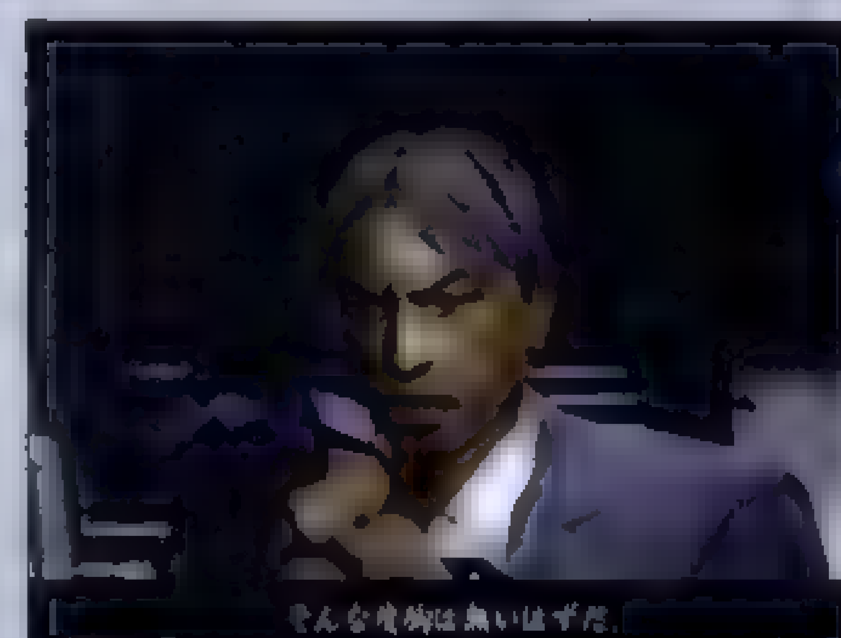
"欢迎您大驾光临，哦，还有狭山小姐，不好意思把你也叫来，因为怎么说你也算是这出复仇剧的主角之一。"手里有伊达和サイの花屋等人作人质，而且还在这里设置了高威力炸弹，面对一马，仓桥显得非常从容不迫。"相信你已经知道了自己和真拳派的关系，怎么样，愿不愿意加入我们一同为你的父亲，为当年司取得同伴报仇？"

"狭山，不要听信他的鬼话！"瓦次郎带着民代及时赶到了这里。"仓桥，自从你一踏入警界我就已经盯上你了，我之所以选择离开一课调入你所在的公安部外事2课，也全都是为了能够更好地监视你。什么'脱离组织，洗心革面'，你以为这种鬼话我会轻易相信吗！"瓦次郎坚定地将枪口指向了这个自己追踪了26年的男人。

"瓦次郎，我警告你，再不把枪放下我就要按下开关炸飞整栋大楼！"自以为万无一失的仓桥万万没有想到眼前这个一头白发的男人居然盯了自己20多年。

流程介绍

- ◆从葵屋出来后在，与遥来到南边发生情节
- ◆接到社长的电话后，来到南面的事务所发生剧情，选择"本人にも聞いてみないと……"
- ◆在"スティル"与女店员对话，之后在苍天堀川北侧沿岸找到女店员
- ◆回到葵屋，与遥对话返回东京
- ◆在返回东京的路上，与真拳派的成员6连战
- ◆到达东京后，来到ミレニアムタワー与仓桥发生战斗



"要炸的话就尽管炸吧，我不相信像你这种为了生存甘愿放弃自己名字的懦夫能有按下开关的胆量！"趁着仓桥没有注意，瓦次郎一拳将他手中的遥控器击飞，同时用枪口抵住了仓桥的太阳穴。"村井……朴会宗已经被你们杀死了。接下来只要将你和金大津干掉，一切就都结束了。"

"你想让自己的女儿看着她的父亲杀人吗！？"狡猾的仓桥说出这句话后，趁着众人一愣的机会用掏出藏在裤腿里面的手枪对着瓦次郎连开数枪。"你能想像为了等到今天，我这26年都忍受了些什么吗！"仓桥转过身来用枪指着薰说："你也打算违背真拳派铁的规则？那就让我送你去那个世界跟他作

一口气完成游戏 如果玩家在没有"Continue"的情况下完成游戏，则二周目会获得200万（EASY难度，300万NORMAL难度）的奖励，如果中途出现"再挑战"则只能获得100万。

伴吧！"

随着几声枪响，恶贯满盈的仓桥终于结束了他悲哀的一生，但我方也为此付出了惨痛的代价——为了保护自己珍爱的女儿，瓦次郎不顾自己的枪伤毅然挡住了仓桥射来的子弹。

"……这么多年来……我总算是做了件父亲应该做的事情……"原来当初受真全会BOSS临终嘱托，瓦次郎带他的遗孀逃到了大阪，过起了隐居的生活。然而就算郑秀渊（也就是薰的母亲）



并不是组织的成员，他们也并没有打算放过这对母子，被逼无奈之下，瓦次郎和郑秀渊最终忍痛将年幼的孩子（也就是薰同母异父的哥哥）寄养在了别人家。事件过去几年后，两人都以为终于摆脱了组织的追杀，而这时薰也出生了。然而幸福的日子很快就结束了，组织利用瓦次郎出差的机会杀死了正准备前往民代家接薰回去的郑秀渊，自此瓦次郎主动调入专门处理外国人犯罪事件的外事2课，目的就是要将日本的真拳派成员赶尽杀绝（这也是为什么瓦次郎不顾伊达等人的劝阻，坚持用极端的手段对付外籍犯罪嫌疑人的原因），一是为郑秀渊报仇，而更重要的原因则是为了彻底消除薰禁忌的过去，让她以后能够真正过上郑秀渊期盼但却没能过上的平静生活。

"薰，你要记住……流淌在你身体力的并不是真拳派的血，而是你的母亲，那个温柔、善良、坚强的……秀渊的血……为了我跟你的母亲，你一定要坚强、幸福地……活下去……"

第十四章 乡龙会东上

让我们与神室街共存亡！

流程介绍

- ◆返回セレナ与薰对话
- ◆接到伊达的电话后来到柄本医院
- ◆剧情过后乘坐出租车前往东城会本部
- ◆前往地下欢乐街的"赛の河原地下·屋敷"，与花屋和真岛汇合
- ◆离开赛之河原后，先后接到户本（バンタム的店长）、柄本以及ユウヤ的告急电话
- ◆解决了バンタム以及柄本医院的乡龙会成员后，在スターダスト遇到了乡田龙司

虽然成功阻止了真拳派精心策划的报复行动，但一马等人依然需要考虑如何抵御即将到来的近江连合的大举进攻。除此之外，当年被送走的薰同母异父的哥哥，现今的下落也毫无头绪。伊达从仓桥的据点找到了一张加密的光盘，为了解析里面的数据，薰带着光盘返回大阪，求助于大阪府高科技智能犯罪部的超级电脑。与此同时，昏迷多时的一辉终于醒了过来，但他说的第一句话就让所有人都大吃一惊……

"31枚炸弹！"即使是经历过无数场面的弥生大姐头，当听到真拳派在神室街安装了这么多炸弹后也不由得倒吸了一口冷气。



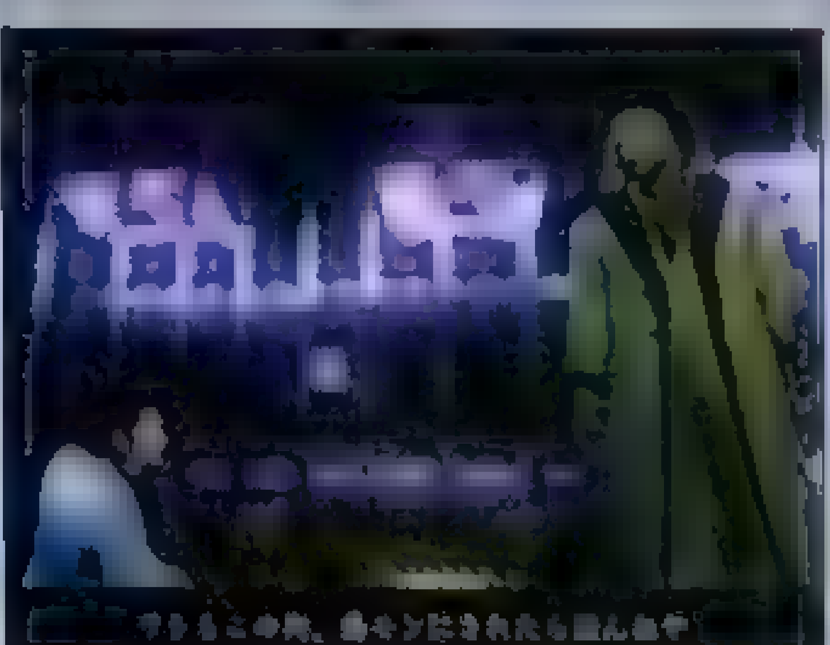
"是的，一辉在被监禁的时候确切地听到了真拳派的人已经将炸弹安放完毕，为的就是替当年组织的33名成员报仇。不过好在伊达已经返回警署联系爆炸物处理小组，我们只要专心应对乡田龙司就可以了。"

"大家听我说！"经历诸多事情之后，堂岛大吾终于成长了起来，现在大敌当前，为了东城会，为了自己的父亲和众多长辈不惜用鲜血来捍卫的神室街，大吾站到了所有人的面前，对于他来说现在是用行动来证明自己存在的价值，证明整个东城会的价值的时候了。"马上来自关西的敌人就要攻过来了，这已经不只是关系到我们东城会存亡的问题，可以说这一战决定了整个关东极道的未来！我与大家一样在这里出生，在这里长大，因此我与大家一样热爱这条街区，而现在到了我们为这里做些什么的时候了！作为堂岛组组长的儿子，我希望大家能够跟随我一同挺身而出抵抗乡龙会的那些家伙，让我们与神室街共存亡！"

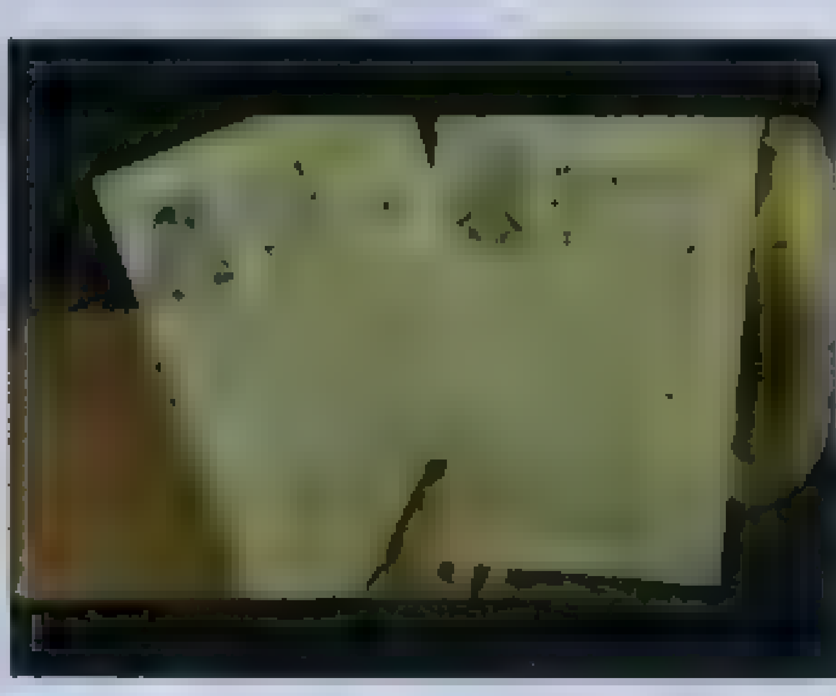


第十五章 惟一的血亲

我不会再回避过去、逃避自己的命运了



"即使现在击败了你，我也不能真正成为极道惟一的龙。等你将真拳派送来的礼物处理完之后再来找我吧，毕竟我也不想从东城会接收一座被炸得面目全非的神室街。等你将所有的事情都解决完了就到这里最高的地方来，我乡田龙司既不会逃也不会躲，就在那里等待桐生一马这个被成为'堂岛之龙'的男人，等待着你我之间一对一的战斗。"看到为了抵御乡龙会的进攻以及为处理真拳派炸弹而疲惫不堪的一马，龙司只留下这句话便率众暂时撤退了。其他方面，在大吾的带领下，东城会所有成员历经苦战终于守住了神室街，而由于有サイの花屋以及真岛组的协助，31枚炸弹也都全部被安全拆除了，现在剩下的就是一马与龙司间一对一的决斗了。不过还没有等众人喘口气，警视厅的须藤课长又为大家带来了一个意想不到的消息——当年瓦次郎和郑秀渊忍痛送走的那个孩子——换句话说也就是薰同母异父的哥哥——不是别人正是近江连合直系，乡龙会二代目会长，乡田龙司！当然，就目前这种情况来看，众人决定先



流程介绍

- ◆返回赛之河原与真岛对话
- ◆触发"[illegible]男"事件后，接到伊达的电话
- ◆返回セレナ见到须藤和伊达
- ◆剧情过后乘坐出租车前往警视厅当玩家来到公园前通り"龙宫城"的前面时自动触发

不让薰知道这一残酷的现实。

"在你去神室街大厦找乡田之前，我想让你去一趟警视厅，别所课长有话要跟你说。在你们与真拳派和乡龙会对抗的时候，近江连合的高岛会有一些不寻常的举动，我想课长要跟你说的应该就是这方面的事情。"

伊达与一马火速赶到了警视厅的13号资料室，但在这里没有看到别所课长的影子，只有一台开着的笔记本电脑放在桌子的中央，而在电脑中，一马发现了薰留下的一段影像。

"一马，首先请原谅我把你骗到了这里来。这段影像是我为了防止万一有什么事情发生而提前录好的。在这里我要把自己知道的全部情报以及自己真实的感情说给你听……就在刚才，我已经借出大阪府警署的电脑系统将仓桥的那张加密盘成功解析出来了，而根据里面的记载，我与乡田龙司其实是有血缘关系的兄妹——我想当年父亲一定是将哥哥托付给了乡田会长抚养……是不是觉得有些讽刺？如此厌恶黑社会的我竟然跟关西最具实力的黑社会头目是兄妹……现在我能做的就是去说服龙司，放弃这无意义的争端，这不仅是作为他惟一的亲人应该做的，同时也是身为大阪府警署四课主任的我所应尽的职责。一马，接下来是我要对你说的。我想告诉你，无论何时我都不会忘记你我二人在大阪的街道上漫步的情景，与你的这段回忆将永远铭刻在我心中……抱歉，原本我是想微笑着与你告别的……"薰稍稍稳定了一下情绪继续说到："正如你所之前所说的，我不会再回避过去、逃避自己的命运了……一马，再见了……"



通关后新增要素 PREMIUM NEW GAME：继承资金、能力、技能、分支任务进程以及收集率 ADVENTURE REVIEW：只继承资金、能力、技能，分支任务进程清空 SENARIO REVIEW：观看各章节剧情影像

第十六章 决意

相信总有一天，遥会理解我们今天所做的决定的……

流程介绍

- ◆在セレナ与伊达对话选择“准备ができている”
- ◆在前往神室街ヒルズ的沿途发生N场杂兵战
- ◆在神室街ヒルズ顶楼发生乡田龙司BOSS战1
- ◆剧情过后与寺田行雄（金大津）发生战斗
- ◆剧情过后发生乡田龙司BOSS战2



我不想再看到你这样执迷不悟了，乡田龙司。无论是作为与你有着血缘关系的妹妹，还是作为一个狩猎黑社会的刑警，我都希望能够终止这场无意义的战斗……为此，乡田龙司，我要逮捕你！抱着必死的决心，哪怕只有极其微小的可能性薰都希望自己能够阻止这场发生在自己的哥哥以及自己最重要人之间的生死决战。

这位姑娘说的没错，这么长时间都没有把实情告诉你，对不起了……26年，乡田会长从没有跟人提起过的这段往事今天终于不得不说出来了。“26年前，秀渊带着你来到关西后，在打工地店里我第一次见到了你母亲。在之后的交往中我慢慢得知了她的身世及处境，对于当时作为近江连合干部的我来说，把你寄养在我那里完全没有问题，但这一切直到半年后瓦警官追寻秀渊来到大阪为止。毕竟我是生活在极道世界中的人，正如瓦警官所说到头来还是只能让秀渊再次获得不幸，也正是出于这个原因最终我选择了从她身边离开。在分手的那天，秀渊希望我将你——龙司——还给她，但对于当时的我来说你是秀渊离开后惟一的精神寄托，所以我明知她会恨我，但还是把你留在了身边，即使到了现在，都还依然认为你是我乡田仁惟一的儿子……”

现在跟我说这些还有什么用！终于从乡田仁这个男人口中听到自己身世的乡田龙司极力克制着自己的情绪，“这些对我来说已经都没有意义了，现在我惟一要做的就是超越你，超越乡田仁所达到的一切！为此我需要有一个契机来向所有人证明自己的实力，而这时真拳派出现在了我的面前，组织的规则也好为父母报仇也好，对于我来说都毫无意义，现在我所期待的就只剩下和你的战斗了！”

乡田龙司，你果然跟我想像中的一样，绝对不会轻易改变自己认定的生存方式，无论遇到什么阻碍都不会影响自己向着目标前进——这一点跟我曾经的一个朋友相同，只有通过战斗才能证明自己的存在价值，对于这样一个男人，我桐生一马没有理由不接受他的挑战！

激烈的战斗过后，龙司倒在了地上，也许他也正渴望有人能够阻止自己继续这样疯狂下去吧，然而事情还没有完结，一个熟悉的声音打破了决斗场的宁静。

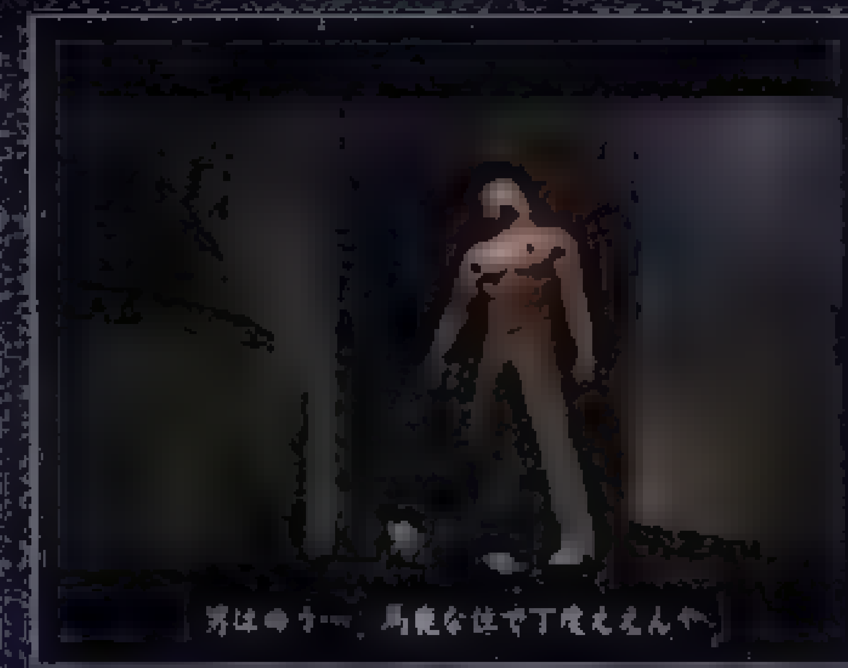
不愧是桐生一马，要不是有你的协助，我的复仇计划是不会完成的这么出色的。站在众人眼前的，正是原本应该被近江连合杀死的寺田行雄，我就是26年前屠杀中最后的幸存者，金大津。

这一切都是你策划的！？尽管是本人亲口说出，一马仍然不敢相信。

没错，桐生，果然如我所料你一定会带着那封信前往关西的，为了阻止你促成近江连合与东城会结盟，躺在地上的那个乡田自然是必须要采取行动了，政变的成功以及与真拳派的合作促使他自己的计划顺利进行，而当他打算全面与关东为敌的时候，你便站了出来将他击败。寺田越说越得意，乡田龙司家伙居然也无视真拳派铁的规则，为了自己的目的完全不去考虑如何为当年死去的人复仇……不过最后也多亏了他才能够让我们的计划顺利推进，能被你击败也算是他死得其所吧，哈哈哈。接过手下递上来的一根烟，寺田深吸之后，长长地出了一口气，“26年，真的是非常漫长呀，还剩一点，作为寺田行雄生活的这26年就将真正结束了，接下来只要把你桐生一马干掉，东城会就会真正土崩瓦解，而我们真拳派也终于能够在蛰伏了26年之后东山再起！”

在寺田倒下的同时，真正的野心家近江连合的高岛终于从幕后走了出来，原来在早当初乡田龙司与真拳派密谋时便已经察觉到了，但窥视近江连合会长之位的高岛并没有声张，反而静观事态的发展，真拳派意识到龙司并不会真正协助阻止展开复仇大业的时候，高岛抓住机会与真拳派合作，利用乡龙会与真拳派为实现自己的野心铺平道路，看到计划已然得逞，高岛毫不犹豫地杀害了乡田会长，同时他也没有放过已经没有





利用价值的寺田，现在对于高岛来说，阻碍他实现继承近江连合、吞并东城会，称霸全日本计划的惟一障碍就是桐生一马。

桐生……最后希望你能……再相信我一次……说完这句话，中枪倒地的寺田用尽最后的力气按下了定时炸弹的开关，与此同时，就在恼羞成怒的高岛即将大开杀戒的时候，苏醒过来的龙司冲了上来让近江连合真正叛徒受到了应有的制裁。

真正的龙，这里只需要一条就足够了，虽然身中两枪，但对于龙司来说这场只属于他和眼前这个男人的战斗还没有结束。怎么回事？头开始有些发晕，看来要赶紧做个了断才行呀……

乡田龙司终于倒下了，不过躺在自己亲人怀中的他走时的表情是那么的安祥，也许对于一个人在极道世界中孤独生活的他来说，这才是自己所真正寻求的归宿……

还有不到一分钟了……决心留下来的薰抱着体力不支的一马，没能遵守和遥的约定，跟你一起回去。

是呀，不过相信总有一天，遥会理解我们今天所做的决定的……看着远去的直升机，一马知道一切终于可以结束了。

5、4、3、2……鲜红的计时器无情地跳动着，已经没有人能够使它停下来了，在神室街最高的地方，两个人紧紧地抱在了一起，对于桐生一马和狭山薰来说，面对即将到来的死亡他们同样会感到恐惧，然而能够有自己心爱的人陪在身旁就已经足够了……

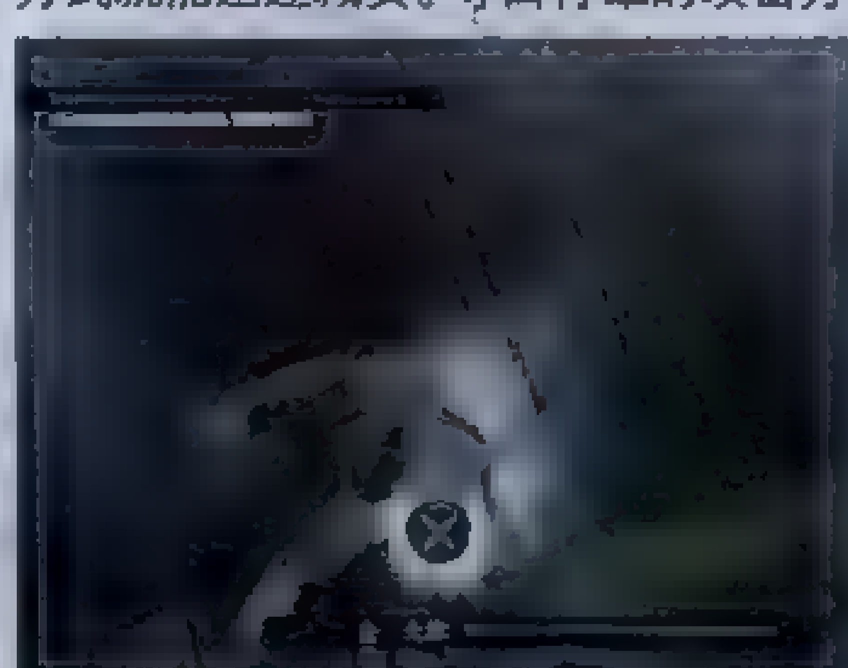
战斗提示&BOSS战

BOSS 乡田龙司（第1战）

乡田龙司BOSS战1类似与林弘的战斗，但这次在第1阶段龙司会拿刀，进入第2阶段则改为赤手。第一阶段的战斗非常简单，龙司的攻击方式为斩击，虽然在他攻击过程中不会被玩家的进攻中断动作，但他的攻速实在是太慢了，而且连斩的间隙又大，再加上每次攻击前都会大喊一声，因此玩家只要坚持“侧闪→五连击→后闪”的打法，很快就能进入第2阶段。这里需要注意的是，当玩家五连击的最后一招腿击命中后，龙司必会马上使出纵砍反击，这时如果后闪不及时，必定会被劈倒在地。另外，在战斗中会高频率出现QTE，虽然无论是否成功回避都能够加满必杀槽，但玩家如果不能成功回避则会损失大量HP，因此一定要牢记按键顺序：×·□·○·○·△。对付第2阶段没有刀的龙司，玩家只要坚持“侧闪→三连击／四连击→侧闪”的套路就能够轻松加愉快地结束战斗。

BOSS 寺田行雄

寺田行雄之战玩家需要先将杂兵清理干净，大家使用“投摔→必杀追击”的方式就能迅速减员。寺田行雄的攻击方



式为机枪扫射且攻击前动作非常明显，玩家只要用及时用侧闪绕到他身旁就能安全反击。需要注意的是，在战斗后期会高频率出现QTE，与前面乡田龙司一战相同，被击中将会损失大量HP。按键顺序为○·×。当寺田行雄的HP不满1条血槽时，玩家就有机会发动超·追讨。

BOSS 乡田龙司（第2战）

定时炸弹启动后乡田龙司BOSS战2开始，不过大家不用担心，游戏的最终战并没有时间限制。类似之前与第2阶段龙司的战斗，不过在中途会有两人扭打在一起的QTE，玩家只要按照提示快速连按相应按键就能够给BOSS造成大量伤害。当BOSS的HP不满1条血槽时会怒吼并在一定时间进入狂暴状态。怒吼不会被玩家的攻击中断，且发动过程中BOSS的HP会徐徐回复，而狂暴状态



下玩家的任何攻击都不会使其出现硬直且无法抓住他。由于此时BOSS的所剩无几而且还没有突进技，因此建议玩家装备枪械类武器在安全射程（41码？）将BOSS击毙。

最后玩家一定要注意的一点就是当BOSS被玩家击倒后会发生最后一次QTE，如果在这里按键失败则需要从本战重新开始挑战……不想功亏一篑的话就猛按△键吧！

想被剧透就转过来看



透解

应该会有不少MGSer会因为12月5日的到来而入手一台PSP吧？是的，万众期待的《潜龙谍影 掌上行动》在这一天发售了！对于MGSer来说是绝对值得为它购买一台PSP主机。总体而言，游戏制作得非常认真，平台的变更并没有让游戏损失什么，而更贴近掌机游戏习惯的"任务制"则为这个系列开创了一个新的局面，这绝对是掌机上一款顶尖级游戏作品！

文 多边形 美编 NINA

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

潜龙谍影 掌上行动	Konami	ACT
PSP Metal Gear Solid Portable Ops		美版
对应专用GPS追踪仪		对应17岁以上玩家

系统解说



警报状态 ①

正常状态下这里是不会显示任何信息的，当使用与该地区敌兵相同兵种的队员进行潜入时，这里会显示一个内含白色蝎图案的蓝色框，这表示目前敌兵对己方人员没有防备，我们可以大摇大摆地进入。



如果一旦被敌人发现，就会进入警报状态，警报状态分为三种。

警报状态

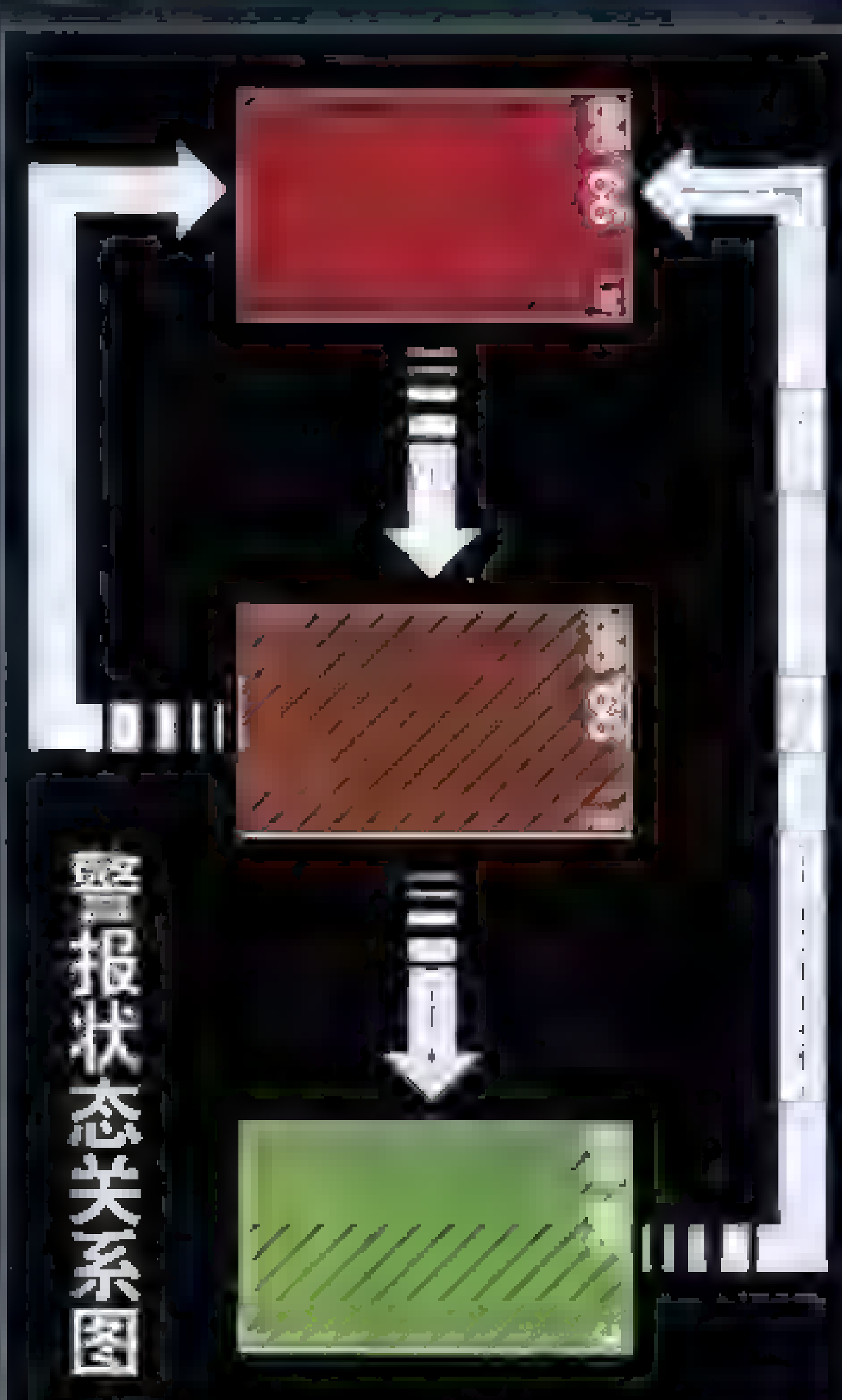
如果被敌人发现踪迹，则立刻进入紧报状态，敌人会呼叫增援向你所处的位置包围过来，在这种状态下还是赶紧跑吧，找个安全的地方躲起来，一定时间过后就会解除。

警戒状态

如果被敌人发现踪迹，但是又无法确认你的确切位置，或者在警报状态之后就会进入警戒状态，敌兵就会联合援兵对附近区域进行搜捕，如果你再次被敌人发现就会又引起警报状态。

搜索状态

一旦被敌兵发现可疑情况，或者是在警戒状态之后就会进入搜索状态，在这个状态下敌兵会提高警惕，并对附近进行搜索，但是不会呼叫增援，如果你再次被敌人发现就会又引起警报状态。



声波雷达 ②

此次的声波雷达是本作新增的系统，取代了系列中曾出现过的平面雷达和声纳雷达，声波雷达的识别方式主要靠内外两层声波以及颜色显示，外圈的声波代表敌人的行动，内圈的声波代表己方的行动，双方的行动都会用声波的震荡反应出来，如果两层震荡波互相交叠，则说明你已经被敌人发现，而在震荡波上的颜色则表明敌人距离的远近，无色为很远，不用担心，蓝色为较近，敌人对你发出的声音以及踪迹会做出反应，红色为危险距离，你已经处于敌人的视野范围之内，一旦被敌人发现就会立刻引发警报。（雷达上的N表示北方）



体力耐力 ③



人物的体力分两个部分，体力槽和耐力槽，左边较粗的部分是体力槽，右边较细的部分是耐力槽，在普通状态下，耐力槽会因为饥饿而不断衰减，如果耐力槽过低会影响射击的准确度，耐力槽只能通过食用军粮(Rations)来补充，或者在菜单界面中使用等待(WAIT)命令来恢复，如果受到敌人的攻击，体力槽和耐力槽都会受到不同程度的损伤，而一旦体力或者耐力降为零，人物就会死亡，体力槽必须使用药物(Medical Kit)来恢复，同时在BOSS战的时候，敌方BOSS也会有体力槽和耐力槽出现，如果不想杀人，那么可以使用MK22之类的武器消耗他的耐力槽即可。

武器弹药 ④

显示你目前所持的武器名称，弹夹内子弹数……以及目前的弹药……最大携……注意。

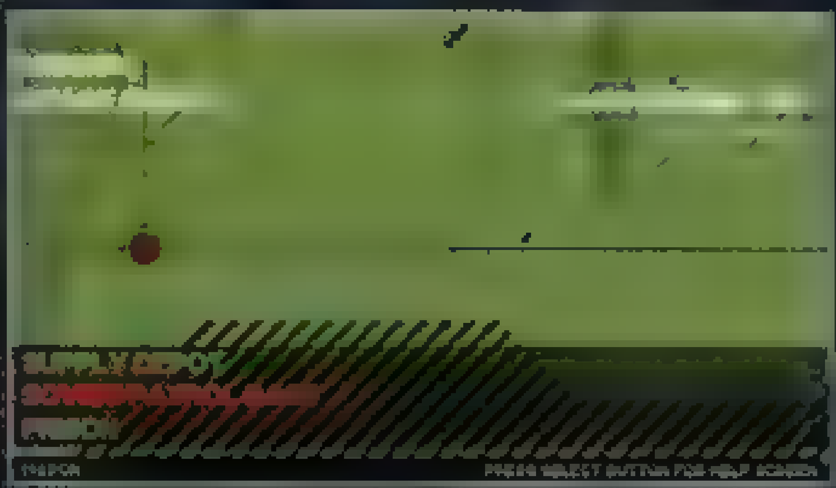
©2006 Konami Digital Entertainment.ALL Rights Reserved.

CQC补习班

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

简报界面

由于本作采用了"任务制"的系统，简报界面将是玩家经常使用的，下面就将简报界面菜单的详细说明给大家介绍一下（在简报界面中按×键调出菜单，按○键确认）。



任务

选择不同的任务地点执行任务。（任务模式详解请见后）

管理

对小队队员进行管理，为不同的小队和小组配置队员，并且可以分配他们身上的装备。（管理模式详解请见后）

征兵

使用三种方式征募新兵：1.AP点接入，只要找到Wi-Fi的信号即可搜索到新兵，找到信号后连点○键加强信号，达到要求后即随机获得一名新兵，每个AP点只能招募一次；2.GPS搜索，利用PSP专用的GPS装置在全球进行搜索，目前只能在有GPS信号的地方使用，国内暂时无法使用；3.输入密码，输入特定的密码获得特殊人物，目前只能等待官方进一步公布。

报告

查看间谍小组获取的情报，主要是为你提供主线和分支任务的情报。

状态

显示你目前有多少队员，多少囚犯，技术等级以及医疗等级如何，并且还可以查看目前拥有哪些武器与道具。

对战

使用当前的队伍立刻进入与其他玩家的对战模式。Adhoc为本地联机对战，后两项则需要无线网络的接入。

系统

存储进度，调整键位，回到游戏主菜单。

等待

使用一次即可让时间过去12小时，一方面可以回复队员耐力，一方面可以转换白天黑夜(晚上潜入难度要小点)，不过每轮只能使用三次。

管理模式



管理模式是因为本作新加入的"队员招募"系统(也称"抓壮丁")而存在的。在管理模式中，可以根据队员的特长分配到不同的小组中，并整理和配置每个人的装备。整个队伍包括斯内克在内最多只能容纳100人，所以如何有效地利用每个人的特长将对游戏产生巨大的影响。

在这个界面的右上角一排白色图标分别表示不同的组别。

潜入组 潜入组是执行任务的主力部队，这个组又分四个小队，每个小队可以配备四名队员，同时每个小队的配置还可以拿到网上进行对战，如何能搭配出战斗力最强悍的小组将是玩家研究的课题。

间谍组 拥有间谍特长的队员将被安排到这个小组中，这个小组的队员分配方式是根据地区划分的，每个地区可以配置四名间谍，根据个人侦察能力的不同，每个地区所获得的情报也将有所不同。

技术组 拥有技术特长的队员将被安排到这个小组中，该小组最多可安排八名队员，而你的技术级别是与每个队员的技术能力息息相关的，技术越高，每次任务完之后所提供的弹药道具就越多。

[illegible] 拥有医疗特长的队员将被安排到这个小组中，该小组最多可安排八名队员，而你的医疗级别是与每个队员的技术能力息息相关的，技术越高，未执行任务的队员体力恢复就越快，同时医疗药品的生产速度就越快。

[illegible] 什么特长都没有的人员就被分配到这里，你也可以把这个小组叫做"废柴组"，因为他们实在没什么特殊能力，但有时候又会用到他们，这就是所谓"鸡肋"了。

新兵组 刚刚被说服的队员会自动分配到这个组，当有新队员归降的提示后，你就可以在这个组找到这名新队员，然后根据他的能力分配到不同的组去。

囚犯组 刚刚抓来的新兵不一定会立刻成为你的队员而能否尽快劝降则取决于你的队伍中有没有拥有"政治家"能力的队员(详见后文说明)，无论这名队员在哪个组都可以发挥作用。

在这个界面中按△键打开菜单对队员进行操作，更换装备(EQUIPMENT CHANGE)，与按○键作用一样，使用道具(USE ITEM)，立刻使用道具，更改名字(RENAME)，根据你的喜好为队员改名，解雇队员(COMRADE DISCHARGE)，解雇无用的队员，交易队员(TRADE)，与其他玩家互相交换队员，睡眠交易(SLEEP MODE)，意即将队员置于可交易状态，但是PSP机器处于休眠状态。

在队员头像下面是他们的名字(NAME)，顺着往右边分别是体力(LIFE)耐力(STMN)，感知力(SNS，即影响到地图中蓝色圆圈的能力)，接下来的一系列图标则表示各种特殊技能，每个技能分C、B、A、S四个等级，等级越高，能力越高，从而影响整体队伍的能力，它们从左至右分别是：手枪/机枪/突击步枪/霰弹枪/狙击步枪/重型武器/CQC/投掷武器/陷阱/技术能力/医疗能力，其中与武器有关的能力可以提高整体队伍使用该武器的准确度，CQC能力不同等级会限制该人物使用CQC的能力，S级为可以使用所有CQC技能，A级为无法使用与"摔"有关的CQC技能，B级为无法从正面对敌人施展CQC技能，C级则无法使用任何CQC技能，"陷阱"能力是指该人物摆放炸弹或者色情杂志的速度。

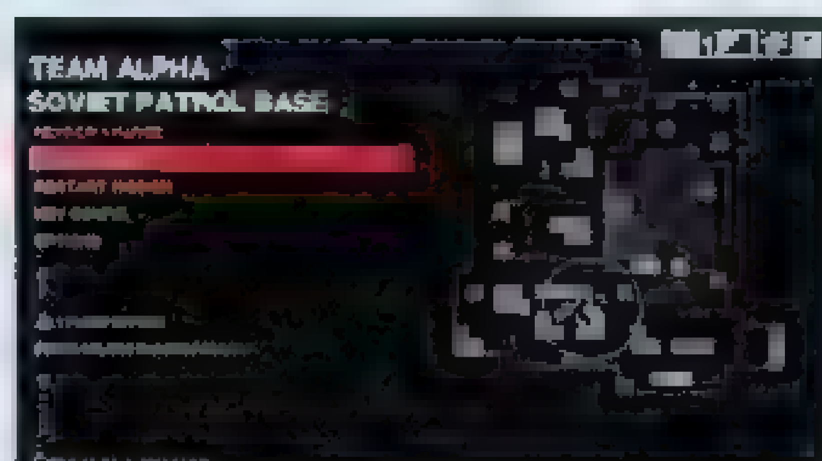


在管理界面中，方向键上下负责选择队员，左右切换不同组别，按□键激活当前队员，移动到相应的组之后再按□键进行分配，而按○键则可以查看队员的装备和能力。EQUIPMENT是队员的装备，每个队员可以随身携带四个道具，按○键可以为队员更换道具。CAREER则是队员拥有的特殊能力，而特殊能力又分军阶和能力两种，军阶的列表参看右边，当你使用队员代替斯内克进行伪装潜入的时候，如果你的队员比敌兵的军阶低，就会被直接发现，即使是相同军阶，如果你在敌人面前站立太久也会引起怀疑，而无论什么军阶如果你做出可疑动作也会立刻引起敌人怀疑。而关于特殊能力请参看下表。



名称	译名	能力	适用组
ATHLETE	运动员	奔跑速度比普通士兵快	潜入组
QUARTERBACK	四分卫	投掷武器可以扔得更远	潜入组
ARTIST	艺术家	对色情杂志有免疫力	潜入组
SCOUT	侦察兵	潜行速度比普通士兵快	潜入组
RESCUER	救助者	拖拽速度比普通士兵快	潜入组
GAMBLER	赌徒	攻击时可给予(被攻击时则承受)更大的伤害	潜入组
DELIVERMAN	送货人	捡到多余道具可直接送回卡车	潜入组
SURVEYOR	测量员	地图情报侦测更加细致	间谍组
SPY	间谍	降低该地区敌人体力	间谍组
ARMS DEALER	军火商	提高该地区武器火力	间谍组
ARMS SPECIALIST	武器专家	提升武器携弹量上限	技术组
ELITE ENGINEER	精英工程师	极大提高武器和弹药研发速度	技术组
ENGINEER	工程师	提高武器和弹药研发速度	技术组
CHEMIST	药剂师	提高药物研发速度	医疗组
DOCTOR	医生	提高队员体力回复速度	医疗组
NUTRITIONIST	营养学家	提高队员耐力回复速度	医疗组
POLITICIAN	政治家	提高说服囚犯速度	任意组

任务模式



任务模式是游戏的主要模式，进入任务模式之后，首先要选择任务地点，之后再选择执行任务的队伍，然后就可以进入到执行任务的阶段中去了。

在执行任务过程中，按下START键进入任务菜单画面，画面的右边是该地区的地图，在地图上的白色箭头即你目前所在的位置；蓝色圆圈为目前的视野范围，只有在这个范围内的目标才会显示在地图上；红色圆点即为敌人的位置，仔细看红点上还有黑点即表示敌人面朝的方向；"×"标记为本次任务的目标，有时候如果没有看见目标则需要按△键切换一下地图的楼层，有些任务的目标可能在不同的楼层上(参看地图上方台阶图标)；地图最上方一个类似耳朵的图标表示目前该地区的间谍活动程度，一级为获知户外情报，二级为获知所有户外户内情报，三级为获知所有户外户内以及道具情报。

地图右边的菜单从上至下分别为：更换队员(MEMBER CHANGE)，更换附近的队员来执行任务，而自己则隐藏在附近，如果附近没有隐藏点则会显示"NO PLACE TO HIDE(无处可藏)"；撤销任务(ABORT MISSION)，取消执行当前任务，回到简报界面；重开任务(RESTART MISSION)，重新开始执行当前任务；键位调整(KEY CONFIG)，调整键位设定；系统调整(OPTION)，对系统设置进行调整，例如开关字幕等等。

CQC补习班 如果潜行过去举枪让敌人投降而不再做任何后续动作，敌人在一定时间后会伺机反击，如果是将敌人摔倒再举枪让敌人投降，敌人则会乖乖地趴在地上任你宰布。

www.plumbook.cn

CQC迷你训练

CQC(Close Quarters Combat，近身格斗技)系统是从二代中继承的系统，在三代中该系统在攻关过程中发挥了巨大作用。本作虽然因为PSP键位的原因导致操作上有所简化和变更，但是CQC系统还是较为完整地保留了下来。下面我们就详细地讲述一下本作中CQC动作的使用方法。(右图为CQC动作关系图)

潜行 按住△键前进便是进入潜行的状态，用这种方式行动不会发出脚步声而引起敌人注意，是从背后悄悄接近敌人的惟一办法。在敌人身后按L或者R键可以令敌人投降。

挟持 潜行到敌人身后之后，按□键即可将敌人从背后挟持，这时敌人的动作完全被限制，无法动弹，任你摆布。

较力 如果从正面袭击敌人时，按□键即进入与敌人的较力状态，在这个状态下如果不做任何动作，就会被敌人挣脱开，敌人会逃跑或者对你展开反击。

猛摔 在较力状态下，立刻再次按下□键与任意方向键，将用很大的力气将敌人摔倒在地上，敌人将暂时失去行动能力并可能进入昏迷状态。

破防 在较力状态下，立刻再次按下□键，即可将敌人推开，敌人暂时失去防御能力，而你这时可以从背后将敌人挟持。

勒晕 在挟持状态下，连点□键即可将敌人勒晕，之后即使松开敌人，敌人也会因为昏迷而倒在地上，没有任何行动能力。

摔投 在挟持状态下，再次按下□键与前或后方向键，则会将敌人往前或者往后摔倒，这时立刻按L或R键可以令敌人投降，这种状态下的敌兵完全不会反抗。

肉盾 在挟持状态下，按住R键可将敌人作为肉盾，而自己进入主视点射击状态，其他在你正面的敌人将不会对你展开攻击，这时可以用□键开枪射击敌人。

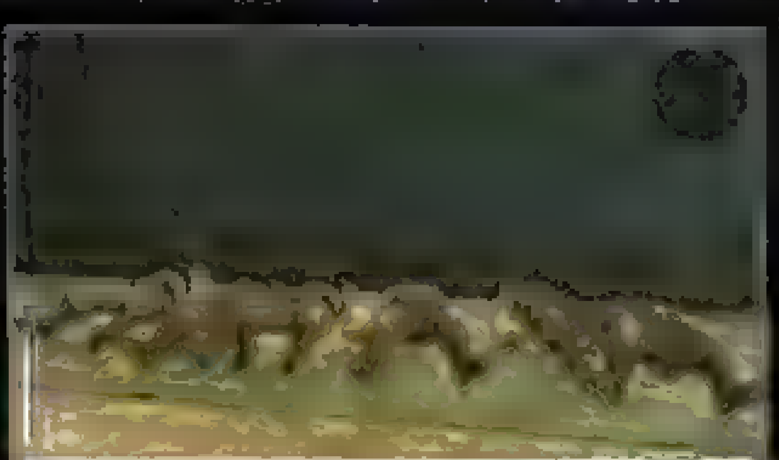
逼问 在挟持状态下，按住L键可将小刀架在敌人脖子上对他展开逼问，有时候会从敌人嘴里问出有用的情报。

拖拽 在挟持状态下，使用任意方向即可拖拽敌人到任意地方，如果敌人在中途想挣脱开来，立刻再次按下□键便可令他老实一点。



主线流程攻略

1. 以下流程攻略中只包含了与主线相关的任务，每个任务之间在时间上并不是完全紧密相连，某些任务可能要等待派遣到当地的间谍回复报告后才能继续，那么中间空闲的时间就可以用来完成分支任务，同时你也可以随时停止主线任务而去完成分支任务，这并不影响主线剧情的推进。



2. 每个任务在得到正确的报告之后，在该地区按下START键查看地图时，会以"×"标明目的地或者需要拿取的关键道具，所以以下流程中除了难点的提示外，并未详述具体攻关细节，每个关卡攻关的路线和顺序不是惟一的，请玩家自行体验游戏乐趣。

3. 任务中弄晕的敌兵，都可以拖回卡车让他们成为你的成员，拖回的过程中，注意利用队员的更替来节省时间。

PRISON

一开始走到牢房的门边触发剧情，剧情过后从床下的通道爬到另一个牢房，坎贝尔会教你一些基本的操作，待他罗嗦完之后即可展开正式游戏。

出门左边有个敌兵，可以不理会他直接冲向对面的红色门内，从左边挡门下可以直接爬过去，解决掉门口的敌兵后往右前进，路上会有一名敌兵巡逻，上坡后右边的屋子里还有一名敌兵，解决掉他们后到达指定地点即可。

SOVIET PATROL BASE

这个地区分两个部分进行。

1. 第一次在这里，去指定地点拿取机密文件，路上的敌兵对你没什么威胁，都可以在远距离让他们好好睡觉。

2. 对话过后再次回到这里，将遇到的第一名敌兵弄晕之后拖到卡车后面即可(注意千万不要杀死他了)，完成任务后在系统的"MANAGE"菜单中将这名敌兵编入斯内克的队伍中。

COMM BASE

任务开始的时候，可以使用菜单中的"MEMBER CHANGE(队员更替)"命令，使用刚才说服的敌兵乔纳森(JONATHAN)来进行任务可以轻松很多。注意乔纳森在跑动的时候是不会引起其他敌兵注意的，但是如果你做出翻滚、开门、格斗动作或者在其他敌兵面前站立太久会被引起警惕，直接进入屋内来到电台前完成本关任务。

HOSPITAL

还是利用乔纳森可以明目张胆地"潜入"，但是不要在敌人面前开门进屋，另外也不要被医院内的医生看见，否则会引起警报。指定地点在北方大楼的二楼(2F)。



RESEARCH LAB

顺着路一直走到尽头，将守卫的敌兵清理掉之后可以直接从箱子爬上去，将看见的白大褂弄晕之后，从左边的楼梯上去即可来到指定地点(2F)，剧情过后指定地点变更，进入到实验所内部即可。

SUPPLY DEPOT

进入这个地区之前需要在这里安排间谍，等到间谍回复报告之后即可开始这个任务，到达地图上"×"处即可。

RAIL BRIDGE

这里不必理会敌人，操作乔纳森直接跑到"×"点即可。完成这个任务之后，要在TOWN地区安置一名间谍，并等待他的报告开启TOWN的任务。

TOWN

从这里开始有连续的爆破任务，如果之前没有取得过TNT炸弹的话，可以先去SUPPLY DEPOT拿取一些，TNT炸弹在SUPPLY DEPOT西边的房屋中。

[illegible]

RAIL BRIDGE

[illegible]

HARBOR

海港外有三名敌兵，过桥后屋子里还有一人，清理掉他们后进入货轮内部，从楼梯下去出发剧情，剧情过后继续前进会有提示，根据提示来到被白色帆布覆盖的集装箱前即可，完成任务后在SECURITY BASE安置一名间谍。

SECURITY BASE

收到间谍的报告后进入该地区，在地图东边的建筑内二楼(2F)拿取机密文件。

WARHEAD STORAGE

如果之前说服过女军官，这一关会轻松许多，如果没有，则可以将这一关第一个女军官抓住拖回到卡车后，选择"ABORT MISSION(放弃任务)"，然后等待这名女军官成为我方队员，之后再继续任务。

从通道下去之后，摆放货物的地方有看不见的红外线，注意躲避，从二楼的门进入，通过通道来到地下一层(B1)，在"×"处安装好TNT，接着发生剧情，剧情过后开始第一个BOSS战。

BOSS战 派森(Python)

派森的攻击方式主要有两种，远身的时候会用手中的机枪射击，近身的时候会喷出冻气防止你CQC。由于场地充满了冷气雾，所以视线上也很有范围限制。当他用机枪攻击的时候躲在柱子后面即可，等他换弹的时候用L键锁定他攻击。等消耗他一半体力之后，他会用冷冻流弹导致武器被冻住无法使用，这时在场地内有一处类似发电机组的红色物体，在它附近走动一下即可给武器解冻。

这个部分结束后，在WARHEAD STORAGE安置间谍，获得情报后开启下一个任务。

CQC补习班 [illegible]

www.plumbook.cn

AIRPORT

进入机场大楼后上楼，从三楼下去绕到后方的机场塔台，在机场塔台顶端(3F)有一名穿着西服的官员，从背后摸过去挟持住他，按L键拷问他即可完成任务。



SILO INTRANCE

收获到情报之后，开始本次任务，这里有两条路可以走，一条是先去西边建筑的二楼去拿RPG-7，然后从塔楼下来再去北方的"×"处，如果不想拿RPG-7，就直接去"×"处准备开始BOSS战吧。(建议不用拿RPG-7，因为后期还可以拿到，不过如果想快点干掉BOSS倒是有些用处。)

BOSS战 努尔(Null)

努尔的攻击方式主要有两种，机枪射击或者近身用刀砍，如果你离他太远，他有可能迅速地直接跳过来砍。所以与他最好保持一定的距离，不要太远也不要太近。如果你打算用RPG-7轰死他倒是没什么可顾虑的，如果你想用MK22消耗他的耐力槽就得花点心思了。

其实努尔并没有看起来那么厉害，有个比较讨巧的办法，战斗一开始，你就绕着这个房子和努尔兜圈子，努尔会用机枪不断对你射击——隔着墙也不用担心他打中你。这时注意听声音，努尔在射击一段时间过后会换弹夹，这个时候过去射击他必中(平时的射击他会用刀弹开)，反复这么几次之后就可以将他的耐力槽消耗光了。

SILO INTRANCE

在这个任务开始之前，先在TOWN地区安置一名间谍，由于斯内克被抓走，所以要搜集情报获知他被囚禁在哪里。

在地图西南方有一处地下通道，内有一名军官站在那里，摸过去CQC逼问他即可套出情报完成任务。

TOWN

收获到TOWN的情报后，就可以展开这里的任务。

任务一开始就从右边斜坡上去，来到桥上的集装箱后面躲着，等远处的西服官员和身后的卫兵走过去之后，先用MK22让卫兵睡上一觉，然后用CQC逼问官员即可完成任务。



GUEST HOUSE

已经获取到了斯内克关押的地点，这里是一个公馆，先把眼前那个二层阳台一楼的敌兵清理掉，然后从左边跳下去，从地图中间往西边走，在一处狭窄的通道内走到尽头，打开左边的门，来到地下一层(B1)的"×"处即可救出斯内克。

PLANT

剧情之后来到放置Metal Gear的地点，这一段没什么可说的，来到"×"处准备迎接BOSS战吧。

BOSS战 Metal Gear REXA

这个BOSS战分两个阶段，如果前期没有拿到RPG-7的话，在身后平台下的立柱后可以拿取。

第一个阶段REXA尚可以飞行，主要攻击方式是机枪扫射以及发射导弹，往一个方向跑即可躲开机枪扫射和导弹，同时在它飞起来的时候，不要被他踩到了。等它攻击间隙的时候，用RPG-7轰响它的四条腿，无法站立的它即进入第二阶段。

第二阶段REXA只能依靠两侧的导弹发射装置移动，所以基本没有什么行动力。它的攻击方式依然是上面两种，但是威力增大了很多，所以依然要小心行事。两侧的导弹发射装置打开的时候是你攻击它的唯一机会，一般用RPG-7轰上两炮之后就赶紧跑开，不然被导弹打中也不是好玩的。当一侧的发射口被打成黑色的时候再攻击就不会对它造成伤害了，紧接着攻击另一侧吧，很快它就报废了。

RAVINE

这个任务开始前，必须要等安置在这里的间谍回复情报后才能继续，所以在等待的期间可以去做一些分支任务。

收到情报后，先将山顶的两名军官干掉，然后下山沿着左边的山路走，不久就能看到远处"×"地点，这个位置大概在地区东南方的角落(B1)，中途有可能会遇到巨石挡路，虽然坎贝尔提示另寻新路，但实际上抓住山崖边爬过去即可到达。



POWER SUBSTATION

这个关卡也分两个阶段，两次需要到达的"×"处也是相同的，巡逻敌兵的配置也基本一样，只不过任务开始的地点稍有不同，从一开始地图的外围绕到电厂背后，一处小巷内有一名敌兵巡逻，打倒他之后从尽头的门进入电厂内部，七弯八拐绕到"×"处即可，第二次需要携带TIME BOMB(定时炸弹)去安放，行动之前记得携带上，剧情之后即会再次发生与努尔的BOSS战。

BOSS战 努尔(Null)

虽说是第二次遇到努尔，但这人显然没什么记性，一开始就移动到旁边蓝色的集装箱旁，即可延续第一次的打法，需要稍微注意的是集装箱的面积比较小，努尔可能不会一直沿着某个方向陪你绕圈子，根据你的站位偶尔会更改移动的方向，所以要注意观察雷达。



SILO ENTRANCE

这一关的难点在于：1.五分钟的限制；2.关卡中众多手持火箭筒的敌兵；3.部分地段装有摄像头，容易引发警报。虽然说用与敌人相同兵种的队员在初期比较容易进入，但是遇到那种军官也无法蒙混过关，个人建议这一关不必理会任何情况，直接冲向"×"处即可(B1)。



SILO COMPLEX

个人感觉，到了这一关才能算是真正富有挑战性的关卡，敌人多且武器威力大(基本都是霰弹枪)，而且CQC一下还不能将他们摔晕，加上这里那里都装有摄像头，真是需要步步为营。

首先从斜坡上去，跳到一处木箱上可看到对面有敌兵巡逻，用MK22麻醉一个后，另外一个很快会过来查看情况，顺便也让他休息一会儿，然后从装有摄像头的立柱后面绕过去，在二楼的控制室拿到开门卡(KEY E)，然后原路返回从睡觉的敌兵旁锁住的门进去，进入之后左边墙壁凹处有敌兵把守，干掉后在他身后的墙上可发现"14575"这个频率，这是解开下一个密码门的密码，在密码门前按SELECT键呼叫这个频率即可打开密码门。上去之后又会有两名敌兵，干掉他们后在密码门附近的房顶上发现另一个频率"14742"，可以进入下一个房间。在这里先爬上箱子，在箱子夹缝中可以拿到电子干扰弹(Chaff G)，扔出一颗之后即可让墙上的四个摄像头暂时"失明"，绕过去的时候小心墙后还有一名敌兵，清理掉他之后发现玻璃上有三个数字"128"，而这个数字其实要反过来看才对，然后与"14"组合起来成为下一个密码门的密码"14851"，开门过去后在房间尽头拿到钥匙卡，出门后立刻从左边栏杆翻出去，往下跳到一处铁桥上，进门即来到指定地点，接下来准备迎接游戏最后两场BOSS战吧。

BOSS战 坎宁安(Cunningham)

在SILO COMPLEX通往LAUNCH CONTROL ROOM的电梯上，坎宁安驾驶着飞行器过来阻止你。他的攻击方式比较多：第一、扔跳雷，首先躲开，然后用手枪击爆即可；第二、机枪扫射或者雷击枪攻击，只要往一个方向跑，到边缘跳出栏杆外即可躲过，在战斗后期他会将这两者结合起来一起攻击，躲避方法一样；第三、扔手雷，躲开即可；第四、导弹攻击，在战斗前期，只有你逼迫他下降高度的时候才会放出两枚导弹攻击，躲开即可，而在战斗后期你只要听到他大笑就说明有一堆导弹要过来，这时先不要惊慌，听见导弹发射的声音之后再往一个方向跑，到边缘跳出栏杆外即可躲过。

而攻击他的办法则只有一个，先用L键锁定他攻击飞行器，一定时间后因为飞行器损坏而被迫下降高度，这时同样用L键锁定攻击，至于是消耗他的体力槽还是耐力槽则取决于你所使用的武器。这一场战斗对于弹药的消耗量极大，幸好平台上偶尔会出现补充的弹药，但是依然不可随意浪费。

另外如果你对你的射击技术极有信心的话，无论什么时候，用主视点瞄准去攻击他的头部则是最有效的办法(他在飞行器上时也只有这个部位能被攻击到)，但是由于飞行器在不断地晃动，加上他的攻击对你的干扰，要做到这一点实在是太难。

BOSS战 吉恩(Gene)

来到LAUNCH CONTROL ROOM之后，便是与最终BOSS决战的时刻。吉恩是一个具有极强精神控制力的男人，他的攻击方式主要有三种：第一、精神压迫，这个时候画面变得虚幻，他不会对你进行物理攻击，但是你的体力和耐力都在不停地消耗，用L键锁定他，攻击他三次即可解除精神压迫；第二、扔飞刀，在普通状态下，他会不断地向你扔飞刀，建议找一个掩体来作为你的"盾牌"；第三、蓄力突刺，当他的身体冒出金光的时候，便是在蓄力阶段，这个时候比较稳妥的办法是跑上两边高处的平台，他的突刺是不会拐弯的。

而他的唯一弱点就是出现在他突刺之后的虚弱状态，这个时候你完全可以有时间瞄准他的头部攻击，给予最大的伤害，几个回合之后即可击败他，迎来游戏的结局。

分支任务，各个击破！ 潜入模式，深度研究！
隐藏人物，完全揭露！ 剧情小说，精彩纷呈！
更加完整的"掌上行动"，就在下期杂志，敬请期待！

CQC补习班 拖拽动作对昏倒在地上的敌人也有效，并站在敌人身上按□键即可，不过这时注意手上不能持有任何武器。

& 3DM-SMV
www.plumbook.cn



召唤之夜4	Banpresto	S・RPG
PS2 サモンナイト4		日版
2006年11月30日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

让大家期待已久的“《召唤之夜》系列”最新作果真没有让人失望，除了保留作品所独有的画面风格外，游戏对于细节的把握也变得更加出色，战斗难度的明显提升也预示着该系列已经慢慢走向成熟，如何在等级限制下最大程度发挥每个角色的战斗特性无时不考验着玩家的整体战术运用；全面革新的各种迷你游戏也考验着玩家的各项能力，要想获得更丰厚的回报就要全面开动自己的脑筋，多多锻炼自己的反应力，因此其中所带来的收集乐趣也成倍增长；系列一贯的多结局系统仍然存在，通过“夜会话”提升与各个同伴之间的友好度就会迎来不同结局，再加上二周目之后主线情节中所追加的诸多事件也让玩家能够更彻底地了解本作的世界观和整个事情的来龙去脉，甚至你还会产生二周目比一周目更加有趣的想法，无论你之前是否尝试过该系列，你都绝对没有理由错过这款年末最强的S・RPG游戏。

直到最后也会遵守你我的约定

文 晴天
美编 非非

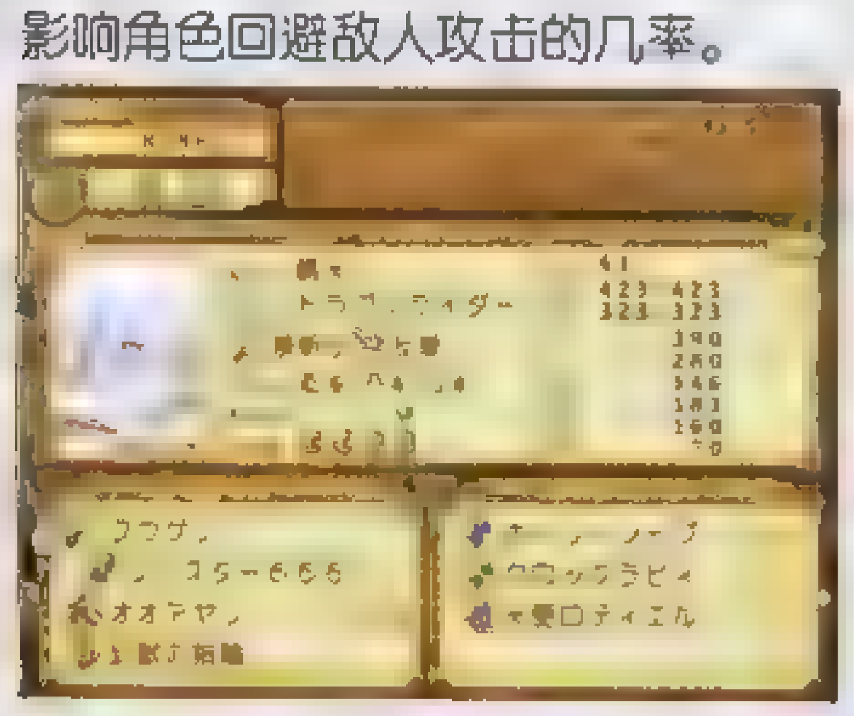
SUMMON NIGHT 4
サモンナイト

村庄主要设施

自分の部屋

状态

可以查看所有角色的等级并更换装备和召唤兽，能力中的TEC值直接影响角色回避敌人攻击的几率。



オプション

调整游戏中的各种参数，按下△键可以将所有设定恢复到默认值。

ギャラリー

查看游戏中所有收集到的特殊画像，主要的获得途径为各种迷你游戏和自由战斗。

所持品

查看我方目前所拥有的全部道具，按下L1/R1键可以在不同类别中切换。

パーティ能力

在游戏中满足特定条件可以获得队伍能力，之后使用Brave Clear后获得Party Piont就可进行装备。



セーブ

保存游戏当前的进度，选择记录格时按下△键可改变记录格的颜色。

召唤词典



查看我方目前已合成召唤兽的详细信息，进入召唤兽的技能菜单后，按下→键移动到“料理を与える”的项目上可以选择给予其食物提升召唤兽的等级，提升拥有“ユニット化”魔法的召唤兽等级可以让其领悟更多的特殊能力，而其他召唤兽则随着等级的提升增加魔法的攻击力和效果范围，使用时所需的MP也会相应增加。

料理

在已经获得配方的前提下收集齐材料就可制作食物，每种食物除了回复HP以外还有解除某些异常状态的效果，所有配方的取得方法如下：

属性	召唤兽食品	经验上升幅度	入手方法
全部	サモ缶	小	旅店评价值达到5星以上
	サモ缶シルバ	中	制作3个サモ缶
	サモ缶ゴールド	大	制作6个サモ缶シルバー
机	フルメタルフライ	小	旅店大作战LV3上升
	电磁バーガー	中	制作7个フルメタルフライ
	ビックバンサンド	大	制作5个电磁バーガー
鬼	鬼妖饼	小	旅店大作战LV4上升
	唐草うどん	中	制作6个鬼妖饼
	超烈火丼	大	制作8个唐草うどん
灵	ミスティスフレ	小	快乐伐木总得点超过300
	アストラルパイ	中	制作5个ミスティスフレ
	ファントムロール	大	制作8个アストラルパイ
兽	にがい棒	小	通过秘密花园第4关
	スライミーグミ	中	制作8个にがい棒
	天地全象チョコ	大	制作8个スライミーグミ

注：之后表格中所有要求制作数量的项目都不包括以上喂养召唤兽的食品。

©FLGHT-PLAN©BANPRESTO 2006 キャラクターデザイン 饭塚武史 シナリオ 都月狩

食用菜谱	HP回复	解除状态	入手方法
クリーンサラタ	25	毒	初期持有
モリモリプレート	35	麻痹	快乐伐木总得点超过1000
ペラペラピッツァ	25	沉默	快乐伐木总得点超过500
ぷりぷり丼	30	石化	成功钓起30次鱼
安らぎポタージュ	40	睡眠、毒	制作15次以上料理
大地の恵みスープ	40	狂化、毒	通过秘密花园第8关
ピチッとオムレツ	45	沉默	旅店大作战LV5上升
サンライトエッグ	45	黑暗	通过旅店大作战LV8
白鱼の香味グリル	50	睡眠	成功钓起60次鱼
热带野生ステーキ	60	沉默、睡眠	快乐伐木总得点超过1800
いろいろトースト	80	黑暗	进行旅店大作战80次以上
鱼菜药膳	50	麻痹、毒	第8话与塞隆的对话中选择第一项
秋风のパスタ	70	魅了	进行旅店大作战60次以上
ミニ海贼ナベ	65	石化	完成第9话的外传情节
夏草冷制リゾット	55	狂化	通过旅店大作战LV12
スノーフローズン	50	狂化、魅了	旅店评价值超过20星

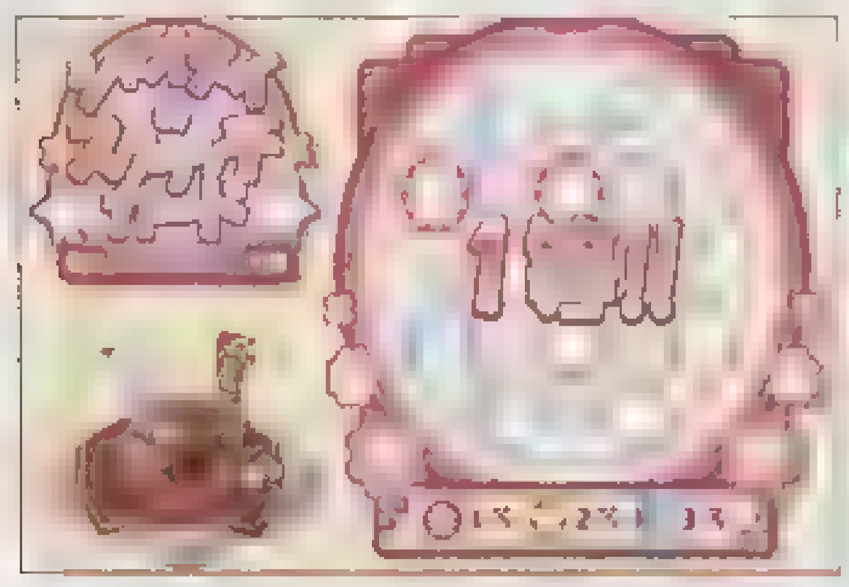
食用菜谱	HP回复	解除状态	入手方法
大冒险ナベ	70	黑暗、沉默、睡眠	旅店大作战LV16上升
サモ缶もどき	75	麻痹	进行刮刮乐达到20次以上
春雷炒め	80	睡眠	通过秘密花园第19关
トレイユ渍け	60+MP10	沉默	第12话与信玄的对话中选择第二项
よくばりパイ包み	85	毒、黑暗	通过旅店大作战LV19
完熟果实のプリン	35	石化、麻痹	制作35次以上料理
冬の淡雪グラタン	65	石化	旅店大作战LV12上升
三彩コロッケ	60	毒、麻痹、沉默	通过秘密花园第12关
至源のギョウザ	90+MP70	石化、沉默	在第14话的外传情节中选择第一项
爱情らーめん	135+MP10	魅了、黑暗	在第14话的外传情节中选择第一项
オトコマエパフェ	100	石化、麻痹、睡眠	13话中前往ブロンクス邸获得
ドラゴントースト	100	—	快乐伐木总得点超过4000
巨大ギョムニエル	50+MP50	沉默	在钓鱼游戏中成功钓起巨大鱼
ギネマ鸟のソテー	200	石化、毒、麻痹、黑暗	完成了第14话外传情节后，16话前往グルメじいさんの家获得

シャオメイのお店

玩家只要拥有“碎蜜糖”就能换取这里各项服务的使用权利，第9话后在此还可挑战本作的隐藏迷宫，在“快乐伐木”的迷你游戏中获得GOOD评价是快速收集“碎蜜糖”的主要手段，以下为大家解说每个选项的作用。

★运试しがしたい★

进行“刮刮乐”的迷你游戏，通常每个章节获得2次1等奖就可拿齐所有的特殊物品，玩家并不需要过于强求。



★占ってほしい★



查看玩家目前是否满足“Brave Clear”的条件，通常只要得到“うん、なかなかいいカンジみたいね”的评价即可。

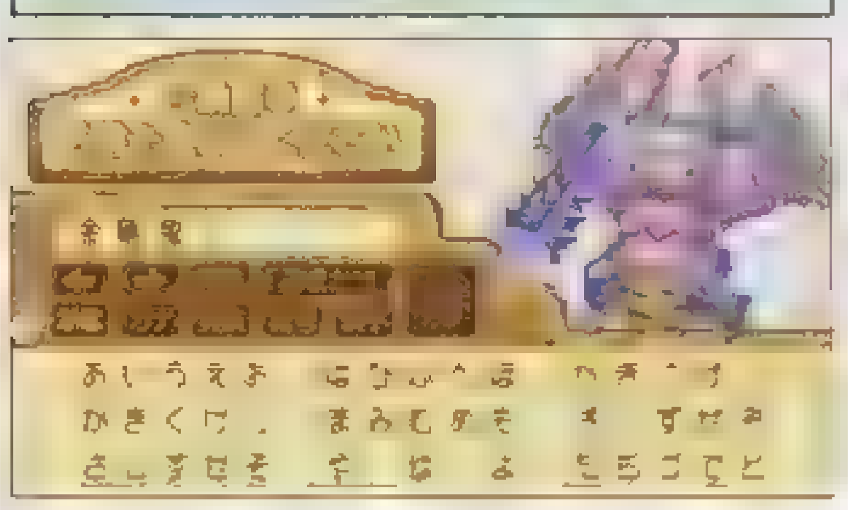
★召唤兽のことで相谈★

[illegible]入りの誓い

使我方角色与召唤兽进行“结缘”，之后召唤兽所有魔法需求的属性等级下降1级，并且所有召唤兽的最后一项魔法只能在结缘后才能使用。

[illegible]

更换召唤兽的名称。



★人生やりなおし★

自分[illegible]

如果玩家在自由战斗中过多地提升自己的等级，那么为了达成“Brave Clear”条件就只好选择此项来降低我方角色的等级，降低等级的数量在一次操作中是可以任意改变的，同时升级时所消费的总EXP会返还1/4，而且等级一但降低就无法再还原。



召唤兽

同样是降低召唤兽的等级，但不会返还喂养所消耗的物品，游戏中通常都不会使用的项目。

★试炼を受けたい★

第9话触发相关事件后就可在这里挑战本作的隐藏迷宫“无限界廊”，每层的战斗结束都可以选择返回村庄，之后只要直接选择上次挑战的阶层就可继续战斗。

ショップ

在不同的章节会出售各种武器和防具，选择“试着”后可以看到所购买物品与当前装备的能力差别，按下○键并选择“はい”就可以直接购买并装备该物品；由于饰品是合成召唤石的重要媒介，因此玩家进入新的章节后一定要在这里优先购买其所出售的饰品。



铠加工店

在这里花费金钱就可使用不同的材料改造玩家的装备，每种材质对于各种攻击的耐性都不尽相同，不习惯的玩家只要保持装备原始状态即可。

材料	得意攻击	苦手攻击	附加效果
ゴツゴツ	大剑、战斧	弓、手枪	狂暴无效
モチモチ	长枪、拳套	长剑、钢爪	麻痹无效
ノリノリ	小刀、钢爪	长剑、飞标	睡眠无效
ピカピカ	弓、手枪	大剑、战斧	黑暗无效
スベスベ	长剑、太刀	长枪、拳套	魅惑无效
ヒラヒラ	钢钻、拳套	小刀、太刀	毒无效

召唤系统要点

召唤兽合成

游戏中拥有“契约の仪式”特殊能力的同伴能够使用召唤石配合各种饰品合成出召唤兽，强力的召唤兽所拥有的技能绝对能让战斗难度大大降低，所以收集饰品是游戏中的头等大事。各种召唤石可以在战斗中开启宝箱进行收集，如果转出全部同色的召唤石还可以获得额外的金钱奖励。

ユニット化

游戏中每个系别都拥有3种可以进行“单位化”的召唤兽，即在战斗中玩家使用召唤兽下的“ユニット化”魔法可以使其成为我方可控制的同伴。通常来说，游戏中应主要提高此类召唤兽的等级，比起只能使用一次的召唤魔法，可操纵的召唤兽在战斗中更为实用性更高。

快速SL大法 在游戏中同时按下SELECT、START键可以快速返回标题画面。

战斗系统相关

Brave Clear

在游戏的剧情战斗前通常都会出现“FIGHT WITH BRAVE”的字样，只要满足以下的三个条件就能达成“Brave Clear”的评价，同时根据战斗难度的不同还会追加Party Point的奖励：

①我方角色不能超过某个等级，事先在夏奥美的店铺中选择占卜可以查看等级条件的要求；

②我方角色和单位化的召唤兽都不能死亡，主角特有的“复活”技能也不能发动；

③战斗中使用回复道具的次数小于3次(料理除外)。

自由战斗

在本作的自由战斗中并非只是单纯地消灭随机出现的敌人，每个自由战斗中都会存在一种特殊敌人，将其消灭后就能获得一些通常情况下无法取得的道具和装备，并且特殊敌人的初始位置和所能获得物品都是固定的，装备上“幸运のおまじない”的队伍能力和S/L大法就能改变此种敌人的出现几率，另外每场自由战斗的地图只能保留3个章节，请收集物品的玩家务必注意。



迷你游戏

钓鱼大师

触发地点为旅店中的“仓库”，先选择使用的鱼饵，按下○键抛出鱼杆待浮标沉下时再按下○键即可使鱼上钩，配合连续点击○、□、△、×和旋转左摇杆让右下方的能量槽达到满格就能成功钓起鱼，并且每个章节所能获得宝箱物品都是不同的，而获得鱼饵最快的方法是完成“秘密花园”的关卡由系统奖励。

秘密花园

触发地点为“ミントの家”，使用鼹鼠推动花盆，并借助蝴蝶能够穿过花盆使其开花的特性让所有花盆开花即可过关，后期出现的黄色花盆在蝴蝶穿过第二次时会凋谢。

旅店大作战

触发地点为旅店的“调理场”，小游戏开始前会有一段时间让玩家记下每个客人所需要的食物，之后利用L1/R1键切换客人并将他们所需要的食物输入下方的框内即可，如果所有菜品派送正确就会提升此游戏的等级，不同的等级过关后还会追加各种额外奖励，另外最后的派送阶段是没有时间限制的。

快乐伐木

触发地点为旅店中的“里庭”，十字键对应每个方向的轻攻击，○、□、△、×则对应重攻击。小木桩和大木桩可以使用轻攻击消灭，铁块则必须使用重攻击，如果使用轻攻击击中铁块会减少游戏的时间，最后根据玩家的得分分别对应60、80、100分三个等级的奖品。

刮刮乐

触发地点为“シャオメイのお店”，选择“运试しがしたい”就可以在12枚暗格中任意刮取其中的3枚，如果有两个相同的标志出现则会中奖，太阳、月亮、星星代表不同的三个奖励等级，并且每个章节的奖品都不相同，如果玩家的“碎蜜糖”足够可以在此无限进行游戏。

创造奇迹的召唤之旅

第1话 流星之夜的邂逅 Welcome The Shooting Star

我们的故事从一个叫特雷优(トレイユ)的村庄开始，男主角莱伊在这里经营着一间名叫“被遗忘的面影亭”(忘れじの面影亭)的小旅店，而且父亲在早年为了帮助自己的妹妹艾莉卡(エリカ)寻找治愈疾病的方法而离开村庄至今未归。他心中虽然怨恨自己的父亲，但也正是由于父亲的离开而使自己懂得了如何使用父亲传授给自己的剑术来保护自己，从容面对人生的坎坷。

莉谢尔(リシエル)和鲁西安(ルシアン)这对姐弟可是莱伊小店的常客，除了偶尔利用各种借口吃“白食”之外，他们还常常提出一些比较另类的游玩地点，而当他们得知今晚会出现“流星雨”时，便兴冲冲地邀请莱伊一起来到了郊外的山丘。当空中的流星划过天际之后，一颗陨石形状的物体意外地掉落在了众人的身边，当莱伊靠近它时，一个类似于飞龙的不名物体破壳而出，还未等众人回过神，一群不怀好意的士兵突然出现并勒令立即将“龙之子”交出，看着自己眼前散发出奇异光芒的小生命，莱伊最终还是选择了保护它，与神秘军团的战斗随即展开。

Event

ため池
▼
ミントの家
▼
宿屋へ(★1)
▼
町の外へ(1、★2、2)

完成“快乐伐木”的小游戏后出现的选项会决定主角的初始职业，男女主角在选项上会有一定差别，但第一项都是对应“战斗型”；第二项则对应“魔法型”。晴天在这里选择的“战斗型”，所以之后的战术中会和部分玩家有所区别。



在流星雨事件之后出现的三个选项会决定龙之子的形态：“オスだとう”对应琉姆；“メスだとう”对应米尔莉芙；“わかんねえ”对应柯拉尔。晴天在这里选择的米尔莉芙。

★ VS谜の一团 ★

关卡攻略 由于回复道具有限，所以一开始应原地待机等待敌人主动靠近，当敌人比较集中后，使用莉谢尔召唤石“チェンボル”中的“スレッジヒート”即可大面积打击敌人。莱伊攻击时将武器切换为“太刀”可以改变攻击范围，合理利用可以免受敌人的反击。

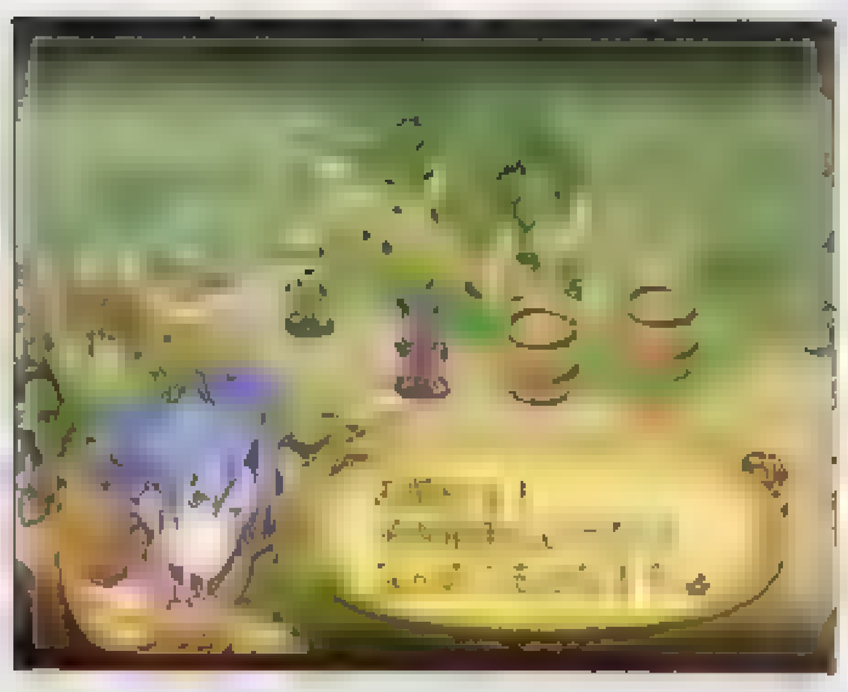
第2话 未知的小生命 Little Angle

从谜之军团手中救下龙之子后，莱伊在莉谢尔和鲁西安的劝说下收留了这个来历不明的小生命。第二天，莉谢尔的父亲特拉(テイラー)要求莱伊前往他的府邸会面，原来自从莱伊的父亲离开之后，是特拉出于人道主义而收留了莱伊，并将现在这家旅馆交给他打理，而目前旅馆所出现的巨大赤字则让特拉感到十分不快。他最后勒令莱伊前往世界各地收集名为《缪朗斯之星》(ミュランスの星)的书籍，并希望莱伊能够根据其中所记载的经营理念让旅馆生意兴隆，以帮助整个村庄获得更大的收益

本以为平静的一天又将过去，再次来旅店捉拿莉谢尔姐妹的管家庞姆尼特(ポムニット)却告知莱伊之前他们所得

在对话中同时按下R2+START键可以进入自动模式，玩家无须按键就可以让对话继续下去，再按一次则可回到正常模式。

到的龙之子似乎在旅店中无故消失的消息，虽然最后只是虚惊一场，但是众人却亲眼目睹了龙之子化为人形的整个过程。迷惑的众人找到了“苍之派阀”的召唤师敏特(ミント)，并希望从她那里了解到关于龙之子身世的秘密，通过目前的种种现象判断，敏特告知原来众人在流星之夜救下的龙之子属于“至龙种”，跟普通的“亚龙种”相比拥有更高的智慧和无限的魔力，因此其能够在龙和人的两种形态中自由转换，但目前可能由于龙之子的力量并未完全觉醒，所以才会发生今天偶然的人形化现象。或许是这个消息来得过于突然，莱伊感到了一丝的不安，而就在他准备将龙之子放回大自然之时，一群身穿黑色铠甲的士兵包围了敏特的家，领头骑士狂妄的语气强烈地刺激了莱伊，为了守护自己的尊严，一场激战再所难免。



Event

旅店(1)	宿屋へ
▼	▼
ミントの家(1)	食堂(3)
▼	▼
宿屋へ	驻在所(1)
▼	▼
町中へ	ため池
▼	
ブロンクス邸	

Hint

前往“里庭”和“ミントの家”可开启迷你游戏“快乐伐木”和“秘密花园”。“快乐伐木”达成PERFECT(100分)评价获得的Fェイド可以大大缓解目前的经济压力，“秘密花园”可挑战第2关。

★VS黑铠の兵团★

关卡攻略 建议战斗开始先上前吸引敌人，随后立即撤回出发点附近与敌人周旋，第4回合我方的增援就会登场，因为古兰德具有等级和武器的优势，所以解决掉附近的弓箭手之后就可与我方合流对付最后LV4的敌人。当敌人死亡数超过3个后，雷德拉(レンドラー)会使用地图支援技提升敌方的攻击力，有效利用敏特召唤石“オヤカタ”中的“ユニット化”指令可增加我方的战斗单位，从而使战斗更加轻松。

★提升旅店评价值

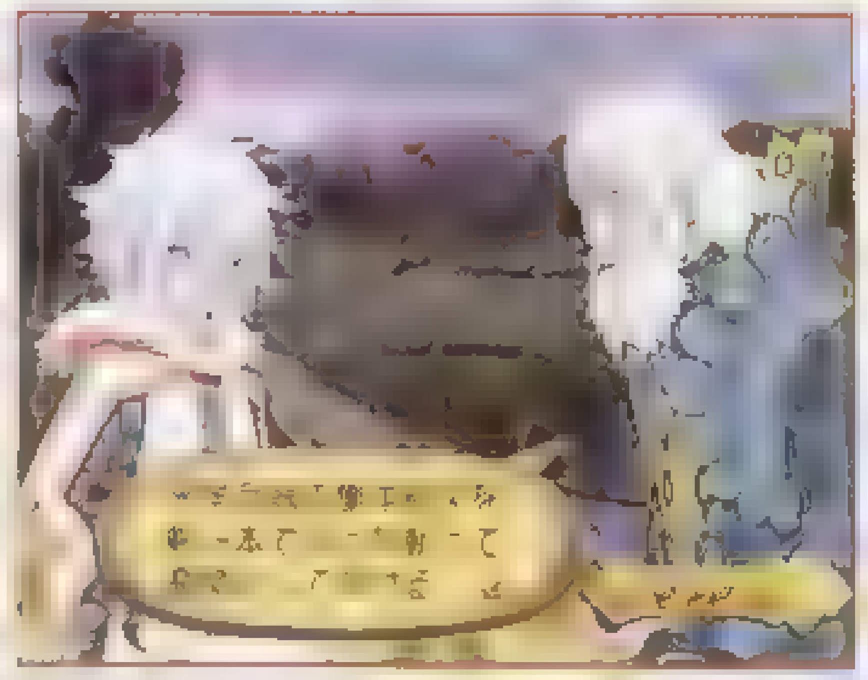
在食堂的对话中选择第一项可使“旅店评价值”上升1星，而前往“调理场”开启“旅店大作战”的迷你游戏后，完成第一等级的任务也可使“旅店评价值”上升1星。

Hint

“秘密花园”可挑战第3、4关，前往町の外へ可进行自由战斗，大多数原画设定等收集要素都需要在这里过关后由系统奖励。“驻在地”剧情后波姆尼特成为“支援同伴”，之后在战斗中可装备“お手制便当”的“队伍能力”。第二战结束后可以进行第一次“夜会话”，建议玩家选择波姆尼特，因为这关系到她是否成为同伴。

★VS机械人形率いる机械兵团★

关卡攻略 此战的难度比之前降低了不少，只要优先消灭会使用远程攻击的フロット即可，当快靠近阿普瑟特时，请务必确认好其移动和攻击距离，将同伴移动到她攻击范围一格外的地点就可以



将她吸引过来，最后全力猛攻就能轻松搞定她。

★VS机械人形率いる钢の军团★

关卡攻略 由于莉碧尔一开始和我方主力部队分离，所以要尽量向后方撤退，以避免将敌人吸引过来造成无谓的伤害。3回合后会出现浮木，利用它就可以与主力部队回合，消灭5个敌人后贾克就会使用地图支援技提升敌方攻击力，但是只要充分利用浮木就可以完全封住另一侧敌人的进攻路线，而且洛蕾特的手枪只能攻击直线上离她最近的同伴，派防御最高的古兰德吸引她的火力就可以轻松获胜。

第3话 迷糊的可爱天使

黑铠军团最终被众人合力击败，在得知莱伊的名字后，领头的雷德拉说出“正是莱伊的父亲破坏了自己的计划”的话语后便匆匆离开了。根据目前的情况分析，敏特断定雷德拉和之前在流星之夜袭击莱伊的并不是同一路人马，而且目前帝国军正在秘密筹建“召唤术研究所”的事情或多或少与他们有所关联，因为“至龙种”正是研究召唤术最为珍贵的材料。同时，为了找到雷德拉了解更多关于自己父亲的事情，莱伊最终决定担负起保护龙之子的责任，并为她取名“米尔莉芙”，因为他坚信只要自己守护在米尔莉芙的身边，必然有一天会和他再次相遇。

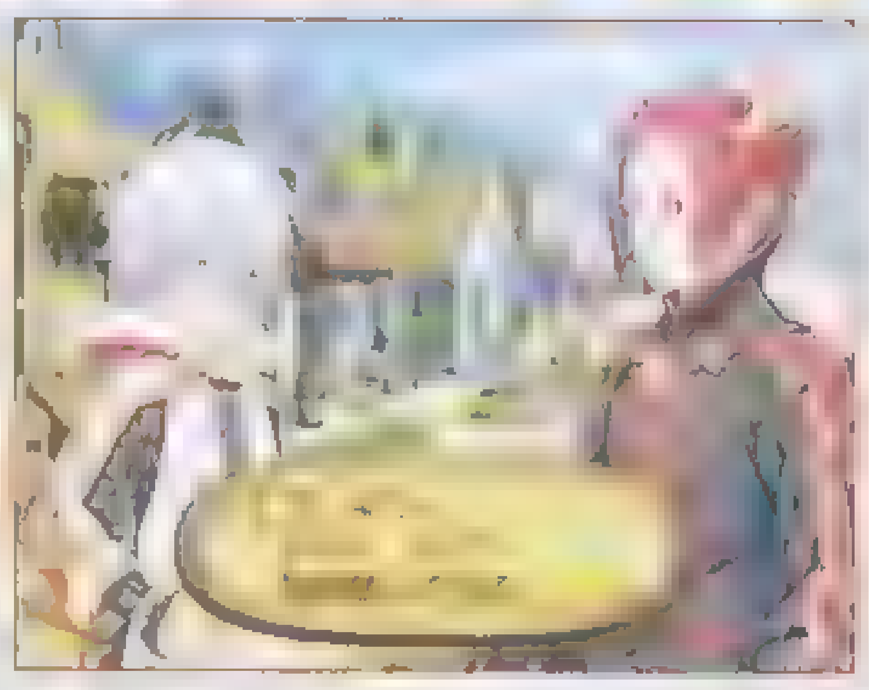
目前的首要任务就是解开米尔莉芙的身世之谜，而当众人再次护送米尔莉芙回到流星的坠落点时，却意外地看到了被众多机械士兵追杀的天使族少女，由于事出突然，还未等众人反应过来，领头的女子就发出了“清除所有妨碍者”的命令。击退神秘女子之后，少女在莱伊的旅店终于清醒了过来，她告诉众人自己名叫莉碧尔(リビエル)，来自灵界萨普雷斯(サプレス)，作为侍奉守护龙的御使，此次前来的目的就是希望将龙之子带回“呼吸之城”以继承守护龙的力量，但没想到却因为途中遭到神秘兵团的袭击而耽误了太多的时间，现在即使将米尔莉芙带回也无法改变神龙辞世的事实。正在她懊悔之时，莱伊用严厉的语气斥责了她，虽然现在守护龙已经不复存在，但只要大家全力保护米尔莉芙，就仍有希望通过其他的方法使其成为新的守护龙，重新守护大地万物。

正当众人争执之际，钢之军团的领袖贾克(ダック)带着自己的两位女儿洛雷特(ローレット)和阿普瑟特(アプセット)出现在了众人面前，敏特似乎也对这名性格古怪的老头参与到龙之子的争夺中来感到十分吃惊。贾克亲眼目睹了莱伊战胜自己女儿的全过程，而且他似乎也与莱伊的父亲相识，当莱伊继续追问时，他只说了一句“那个仅用一把剑就能抵御光学兵器攻击的狂妄者”就企图发动强大的魔法将众人彻底消灭，或许是由于长年依靠机械来维持自己的生理机能，情绪过于激动加上魔力的大量消耗使贾克的体力渐渐不支，最后他只好悻悻地离开，众人侥幸逃过了一劫。

Event

旅店(2)	客室・黄叶の间(1)
▼	▼
ミントの家	驻在地
▼	▼
调理场	忘月の泉
▼	▼
食堂(★)	店の出入口
▼	▼
水道桥公园	ブロンクス邸
▼	▼
ブロンクス邸	ミントの家
▼	▼
驻在地	水车小屋(1)
▼	
星见の丘	

第4话 鬼妖界的御使



回到旅店的众人开始为目前的情况担心起来，加上之前出现的贾克，目前共有3个势力都将米尔莉芙作为了捕获的目标，况且龙之子的身分已经暴露，说不定众人已经被人暗中监视，即使现在带着米尔莉芙离开特雷优也无法摆脱几个势力的穷追猛打。最后大家索性决定继续留守在村庄，毕竟大家对这里的环境已经了如指掌，即使敌人来犯也会好应付得多。

某天莱伊为了满足米尔莉芙的愿望带她在村庄中游玩，但却意外地引发了召唤兽暴走事件，虽然事后米尔莉芙表示自己是处于好意想帮助人们更好地利用召唤兽的力量，但是年轻气胜的莱伊完全听不进去她的解释，负气地离开了旅馆独自一人出去透透气。在村庄中心的大道上莱伊遇见了一个身着传统服装的龙族青年，而当他向自己询问是否见过龙之子时，莱伊本能地将他和之前所遭遇的三股势力联系在了一起，为了不暴露米尔莉芙的身分，他匆匆地回答了问题后就马不停蹄地赶回了旅店。另一方面，米尔莉芙为自己惹怒了莱伊而感到十分懊悔，甚至想不顾自己的安全外出寻找莱伊，正当莉谢尔和鲁西安为了拉住她而争执不休时，莱伊气喘吁吁地回到了旅店并告知了大家刚才所遭遇的情况，而此时一旁的莉碧尔从莱伊身上感应到了御使的魔力，刚才莱伊所遇见的正是来自鬼妖界的御使塞隆(セイロン)。虽然这一切只是虚惊一场，但是为了集齐四大御使的力量帮助米尔莉芙成为新的守护龙，眼下还是应该先找到塞隆再从长计议，最后返回村庄搜寻塞隆的众人果然在街道中见到了被谜之军团所包围的塞隆，拯救行动随即展开。

Event

店の出入口	町の外へ(1)
▼	▼
水道桥公园(★)	中央通り(2)
▼	▼
驻在所(★)	私塾
▼	▼
店の出入口(1)	店の出入口
▼	▼
仓库	食堂(★)
▼	▼
ため池	客室・紫云の间
▼	▼
中央通り	中央通り
▼	
ショップ(★)	

★1

在这里玩家会遇到这位十分搞笑的卖药大姐，虽然一开始她会要价100万元，但是为了挽留住莱伊，选择第一项就会以600元成交(-_-b)，在之后的情节中前往固定地点购买她的天价药品，最后其就会成为同伴，千万不可错过。

★2

在这里会遇到因为单身的关系而外出就餐的古兰德，选择第二项后从他那里了解到美味的菜肴才能吸引更多的食

在对话中同时按下R2+×键可以快速跳过情节对话，但选项仍然需要玩家手动选择

客，最后在他的帮忙宣传下“旅店的评价值”上升2星。

★夏奥美的店铺

前往“ショップ”可以遇到占卜师夏奥美(シャオメイ)，之后村庄出现新地点“シャオメイのお店”。

★传说中的美食家

在这里玩家会遇到周游整个大陆寻求美食的“美食老爷爷”(グルメじいさん)，在之后的章节中根据他的要求做出相应的菜肴交给他，每次最多可令“旅店评价值”上升3星，而第一次的课题内容为“大自然の息吹が感じられる料理”。



Hint

“秘密花园”可挑战第5、6关，将“旅店大作战”的等级提升到4且无法再上升后会使“旅店评价值”上升1星，前往“仓库”可开启迷你游戏“钓鱼大师”，使用ネリ饵以上的鱼饵可以钓起宝箱从而获得一些特殊的道具。

★ VS谜の一团 ★

关卡攻略 战斗开始后让塞隆站在出发点附近的木桶上即可免受敌人的攻击，由于敌人的斧兵攻击很高，所以不建议使用物理攻击和其硬拼，算好移动的距离使用召唤魔法就可轻松消灭掉他。最后敌方召唤师不但会使用范围魔法，而且单体魔法还具有麻痹的效果，如果魔法防御不高的话，让塞隆对自己发动“シシコマ”召唤石中的“凭依・拔凶招福”就可让他一个人和其周旋，坚持到底就是胜利。

第5话 回不去的地方

Bye-Bye Old Home

和之前的莉碧尔一样，塞隆同样也带来了储存着守护龙神力的“守护龙之牙”，当他将其中的能量注入米尔莉芙的身体后，在“守护龙鳞片”的共同作用下，米尔莉芙体内的魔力较之前有了更大的提升，不过要想完全发挥这种力量，米尔莉芙还是需要在龙形态下慢慢适应。之后塞隆告知众人追杀自己的正是“无色派阀”的军队，而敌人口中所说的“公主”并非是真正的幕后主使，他们其实都听命于大陆上素有“魔兽调教师”之称的克拉斯托夫(クラストフ)家族，说不定现在他们派出的魔兽军团已经逼近村庄，在防范敌人的同时，一定要尽快找到剩下的两名御使。

在村外的森林众人救下了被兽人军团追杀的另一名御使阿罗艾丽(アロエリ)，但是出于对人类的排斥感她并不相信莱伊在流星之夜捡到龙之子的荒谬说法，而当莉碧尔告知她莱伊的父亲正是闯入“呼吸之城”杀害守护龙的冒险者时，阿罗艾丽心中的怒火终于被点燃，情绪失控的她甚至想当场结果莱伊的性命，好在塞隆及时出手才勉强将两人拉开，最后由于龙之子对于莱伊的依赖，作为御使的阿罗艾丽只好愤愤地离开。

之后莱伊从塞隆处了解到其实是守护龙主动要求莱伊的父亲杀死自己，因为当时克拉斯托夫家族一直在密谋夺取守护龙的力量，如果不再想出其他的办法阻止，那么他们一定会利用获得的力量统治整个大陆，或许连幼小的龙之子也不会放过。最后守护龙将自己的神力封印在身体的四个碎片中，并拜托莱伊的父亲制造出侵入“呼吸之城”的假象，而自己的死亡或多或少会让克拉斯托夫家族去探索继承自己神力的方法，同时也为龙之子逃出“呼吸之城”争取更多的时间。另一方面，阿罗艾丽因为不信任杀害守护龙者的子孙而趁众人不在旅店之际偷偷将龙之子带走，但在路上却遭遇了由兽皇率领的军团，当众人发现并及时赶到时，一场恶战再所难免。

Event

- ミントの家(★) ▼ ブロンクス邸 ▼ 客室・紫云の间 ▼ ブロンクス邸(1)
- シリカの森 ▼ ため池 ▼ 食堂(2) ▼ 共同墓地

★蔬菜大餐

在这里敏特会向玩家推荐自己家里种植的无公害蔬菜(^0^)，并且从她那里了解到素食主义很受女性食客的欢迎，选择第一项采纳她的建议会使“旅店评价值”上升1星。

Hint

“秘密花园”可挑战第7、8关，将“旅店大作战”等级提升到6且无法再上升后会使“旅店评价值”上升1星，当“旅店评价值”在5星以上后前往ブロンクス邸可以获得“钢铁の空き缶”的奖励。

★ VS谜の一团 ★

关卡攻略 虽然敌人的等级普遍较高，但是由于多是近程攻击，所以利用长枪进行攻击就可有效地回避掉很多无谓的伤害，敌方的魔法师会以毒魔法攻击为主，事先只要装备上“耐兽”的装备就会轻松许多，最后采用诱敌深入的战术，把敌人吸引到我方的火力范围后群起而攻之。

★ VS兽皇率いる兽の军团 ★

关卡攻略 本关绝对是初期最艰难的一场战斗，由于等级的限制，我方和敌人(尤其是兽皇)的实力相差甚大，建议让敏特成为此战的“支援角色”，只有尽量的节约MP才能对最后的兽皇造成较大的伤害，整场战斗应以地图左侧作为突破点，上方的法师只要将旁边的兽族士兵引开，利用阿罗艾丽无视地形差的优势飞上去就可直接攻击到他，最后的兽皇可以直接从高台跳下，千万不要误入他的攻击范围，否则后果不堪设想，战胜兽皇的惟一方法就是尽量使用召唤魔法配合非近接攻击的武器进行猛攻，派防御力最高的同伴掩护其他同伴才能抵挡住它的强力攻击。

第6话 神秘的黑骑士

虽然众人合力打倒了兽皇，但是凭借兽族的野性他重新站了起来准备向众人发起最后的反扑，而就在此时远处一阵悠扬的笛声使咆哮的兽皇慢慢平静了下来，暂时忘记仇恨的它随后缓缓地消失在众人的视线中。获救的阿罗艾丽虽然对众人心存感激，但是由于对人类拥有极大的成见，她仍然傲慢地否定了众人刚才的举动，一旁的塞隆此时再也看不下去，他狠狠将阿罗艾丽打倒在地，并严厉斥责她，因为将众人陷入如此危险境地的始作俑者正是她自己。清醒过来的阿罗艾丽将“守护龙之角”的神力注入了米尔莉芙的体内，而要真正唤醒守护龙的力量的最后媒介则是“守护龙的记忆”，这正是守护龙在封印自己力量时，为了不让心怀不轨的人所利用而设下的最后防线，现在众人只要找到“御使领袖”即阿罗艾丽的哥哥克拉伍雷(クラウレ)就能完成整个“继承的仪式”。

某天，古兰德带来了帝国军目击暗杀组织“红色手袋”在村庄周边出没的消息，并且这个以收取丰厚报酬到处执行暗杀行动的组织此次正是受到了“无色派阀”的委托。在西特利斯高原众人救下了被暗杀组织所追杀的少年剑士阿鲁巴，原来他正是莱伊之前在村中偶然相遇的伊奥斯(イオス)和奴万伊德(ルヴァイド)的部下，为了帮助阿鲁巴更好地修养，同属于“自由骑士”团的两人留在了莱伊的旅店中，而就在此时雷德拉带着自己的部下再次包围了敏特的家，为了保护龙之子的安全，伊奥斯和奴万伊德也投入到了战斗当中。

Event

- ミントの家 ▼ 中央通り(1) ▼ 忘月の泉 ▼ 门前の广场(★) ▼ 私塾(1) ▼ 食堂(★)
- 店の出入口 ▼ シトリス高原 ▼ 町中へ ▼ グルメじいさんの家(★) ▼ 食堂

★与酋的相遇Pt.2

为了救济这位自称是被黑心师傅逼着出来卖药的忍者大妈，选择第一项花4800元就会买下她的药品，看来离她成为同伴已经越来越近了呢。

★旅店的帐簿

在这里会遇到教训玩家不会管理帐目的莉碧尔，选择第二项坚持让自己管理日常的收支，莉碧尔就会以“免费住宿这么长时间，总要帮忙做做什么事”的理由传授玩家管理帐目的诀窍，随后“旅店评价值”上升2星。

★美食餐餐Pt.1

完成本章的第一场战斗后，选择第一项就可前往美食老爷爷的家中完成第一次课题内容，选择“大地の惠みスープ”的菜谱可令“旅店评价值”上升3星，而选择“グリーンサラダ”则只上升1星，此处系统只要求玩家获得配方而无须收集制作的材料。

Hint

“秘密花园”可挑战第9、10关，将“旅店大作战”等级提升到8且无法再上升后会使“旅店评价值”上升1星。

★ VS红き手袋の暗杀者 ★

关卡攻略 建议此战多派出魔攻高的同伴上场，在消灭敌人的同时应缓慢向地图右下角撤离，而阿鲁巴由于处于受伤状态，每次只能移动一格，所以应派出同伴从旁协助。消灭掉第一波敌人后会出现新的增援，之后战斗的难度就陡然上升，由于敌人拥有极高的物理攻击回避率，所以使用召唤魔法是惟一有效打击他们的方法，利用敌人的攻击死角派防御高的同伴在外围保护好魔法型同伴，及时回复自己的HP就能取得胜利。

★ VSレンドラー率いる剑の军团 ★

关卡攻略 战斗一开始让伊奥斯向我方靠拢以吸引敌人的火力，利用等级优势很快就能消灭掉所有杂兵，同时需小心召唤师的范围攻击魔法，最后剩下的雷德拉交给奴万伊德独自应付即可。



其实游戏中每个宝箱所出现的转盘数量是跟角色LUC数值有关的，只要让LUC70以上的角色开启宝箱就会必然出现最多的5个转盘。

第7话 湖底的秘密基地

Lacustrine Ambition

雷德拉由于实力不济最终败在了奴万伊德的手下，最后他只好暂时放弃抓捕龙之子的行动而愤愤离开；另一方面，由于仍然有要事在身，伊奥斯和奴万伊德向众人辞行，而伤势还未痊愈的阿鲁巴则继续留在了莱伊的店里进行修养。为了帮助阿鲁巴尽快复原，在咨询了“美食老爷爷”的意见之后，众人决定尝试“食疗”的方法，而整个料理最关键的材料则是栖身在湖水深处的特殊鱼类，当众人来到此种鱼类繁殖最多的鲁托玛(ルトマ)湖时，结冰的湖面和漫天飞雪立即就让大家傻了眼，正在众人感到迷惑不解之时，贾克的两个女儿再次出现在了大家面前，想必她们一定和这里所发现的一切有所关联。

跟随两姐妹逃离的脚步，众人来到了位于地下的秘密基地，原来贾克正在这里利用火山流出的熔岩制造大量的人工召唤石，而为了降低熔岩温度，他们不得不采用了特殊的冷冻装置，没想到却造成了湖水冻结的意外情况。最后贾克告诉众人，只要利用适当的方法改变熔岩中所含的玛娜成分，那么一些被人类所禁忌的召唤石都有可能被重新研制出来，为了阻止敌人几乎疯狂的行为，莱伊再次举起了手中的利剑。

Event

食堂(★)	ブロンクス邸(1)
▼	▼
グルメじいさんの家	食堂
▼	▼
中央通り	ルトマ湖
▼	▼
驻在所	地下秘密基地
▼	
ため池	

[illegible]

在这里莉谢尔会建议玩家除了美味的食物之外，使用美貌的接待员也会使旅店的业绩上升，为了不让年老的顾客产生反感，选择第二项持保留意见，最后莉谢尔会用正确的方法帮玩家宣传旅店，之后“旅店评价值”上升2星。

◆◆Hint

“秘密花园”可挑战第11、12关。将“旅店大作战”等级提升到10且无法再上升后会使“旅店评价值”上升1星。第一场剧情战斗后将无法再进行本关的迷你游戏，收集道具的玩家务必注意。

★VS机械人形率いる钢の军团★

关卡攻略 战斗一开始在原地等待敌人主动靠近即可，ドリボット的物理攻击力很高，尽量使用召唤魔法在其还未接近我方前将它消灭，米莉蕾吉拥有“俊敏”的防御形态，建议先利用间接攻击消灭掉阿普瑟特，然后派我方防御力高的同伴将其围住，配合背后攻击和召唤魔法就会取得胜利。

★VSゲック率いる钢の军团★

关卡攻略 战斗中需要破坏四个红色机关(每个机关必须攻击两次)才能消除前进道路中的火墙，地图上方的古兰柏德和洛蕾特会不断地利用地形优势攻击我方，因此在移动的中途一定要将所有角色转向他们所在的方向，以避免造成更大的伤害。最后阶段上的15级机械士兵十分具有威胁，务必确定它的攻击范围再进行移动，使用兽属性召唤魔法就能轻松消灭掉它。最后的贾克会使用机属性范围魔法并附加麻痹状态，如果事先没有合成出“セイレーヌ”召唤石并“结缘”的话就会相当危险，使用“ヒーリングコール”来应对这招就能获得胜利。



德拉的军团就将旅店团团包围，本以为再次战胜雷德拉可以让其离开，但“无色派阀”幕后主使雇佣的“暗杀组织”却意外地将波姆尼特当作人质逼迫众人交出龙之子，而正当大家准备放下武器投降时，阿鲁巴和信玄从另一侧杀出救下了波姆尼特，现在必须要想方设法突出敌人的重围。

Event

旅店(2)	门前の广场
▼	▼
ミントの家	私塾
▼	▼
庭(★)	中央通り
▼	▼
グルメじいさんの家(★)	中央通り
▼	▼
私塾	ため池(1)
▼	
驻在所	

[illegible]

在这里塞隆会向玩家介绍鬼妖界中将某些食物晒干后进行烹饪的独特方法，选择第一项让他在厨房内一展身手可使“旅店评价值”上升3星。

[illegible]

选择第一项可前往美食老爷爷家中完成第二次课题内容，选择“热带野生ステーキ”的菜谱可令“旅店评价值”上升3星，而选择“モリモリプレート”则只上升1星。

◆◆Hint

“秘密花园”可挑战第13、14关。将“旅店大作战”等级提升到12且无法再上升后会使“旅店评价值”上升1星。本章的“夜会话”一定要选择波姆尼特，否则将无法再让她成为同伴。



★VSレンドラー率いる剑の军团★

关卡攻略 由于我方一开始位于高地，所以只要将防御较高的同伴挡在前方，配合召唤魔法就可以快速消灭掉第一波敌人。之后必须将我方同伴移动到右下台阶附近敌人的攻击范围内才能将他们顺利吸引过来，最下方的弓箭手一定要退回高台上方，将其引到台阶附近再消灭，否则他会一直利用攻击距离的优势在雷德拉周围移动，最后剩下的剑兵只要一回合就可轻松搞定，另外，雷德拉和召唤师是不需要消灭的。

★VS假面の暗杀者率いる无色の军势★

关卡攻略 战斗一开始将波姆尼特朝地图右下方移动和我方主力回合，利用台阶上高低差的伤害加成就可以轻松消灭下方的敌人，而上方信玄虽然被敌人所围，但是只要一直保持在“俊敏”的防御形态，敌人的物理攻击几乎不会命中他，让我方会使用回复的同伴适时给其进行回复即可。敌方的召唤师仍然是最大的威胁，利用远程攻击和召唤兽单位辅助尽快消灭掉他们，最后的两个暗杀者除了攻击较高外并无其他特点，利用其攻击范围的死角进攻就能取得胜利。

第8话 弹奏三味弦的访客

Strum a Blade

虽然经过众人的努力最终阻止了贾克的疯狂行为，但是古兰柏德(グランバルド)出于保护贾克的目的使用强力激光跑引起了地下基地内研究机器的异常运转，而人形三姐妹此时也趁乱利用“传送装置”和贾克一起逃离了现场。一场虚惊过后，冷却装置终于停止了运转，随着熔岩的流出，湖水的温度也开始逐渐上升，捕获到鱼类的莱伊将制作好的汤药交给了阿鲁巴，果然不出几日，阿鲁巴终于能够行动自如了。

某天和米尔莉芙逛街时，莱伊遇见了来自鬼妖界的吟游诗人信玄(シンゲン)，其使用“三味弦”所演奏出来的曲子拥有一种让人沉醉的魔力，最后莱伊主动将他请到了自己的旅店中，并为他准备了一顿丰盛的“鬼妖界料理”，而作为交换条件，信玄决定继续留在这里使用自己演奏的曲目吸引更多的客人，毕竟对于一个到处漂泊的人来说，能有一个免费的栖身之所比什么都来得重要。外出购物的波姆尼特在回家的途中偶然听到了人们谈论起最近总有“铠甲军团”在村庄周围活动的事情，果然不久后雷

第9话 背叛的御使长

Long Distance

为了进一步确保龙之子的安全，莉碧尔、塞隆和阿罗艾丽利用守护龙留下的三个神器制作出了新的“守护结界”，如果下次再有对龙之子怀有敌意的人出现，大家就能事先通过“守护结界”得知他们的动向，这样就可大大避免总被敌人偷袭而忙于应付的局面。另一方面，阿鲁巴在经过了之前的战斗后，终于决定加入众人的队伍一起保护龙之子，因为他的目标就是成为像奴万伊德一样出色的“自由骑士”，这或许就是对他的第一次真正考验吧；身怀绝技的信玄此时也由于没有足够的盘缠继续流浪而提出了继续留下的要求，前提当然就是莱伊每天都要给他做出可口的饭菜。

敌人的连续袭击时间终于告一段落，众人决定继续寻找克拉伍雷的行踪，随后米尔莉芙利用龙形态时的强大魔力感应到了克拉伍雷正在村庄附近的山脉徘徊，而当众人赶到时果然看到其正被暗杀组织追杀，最后成功救下他的众人回到旅店，但正当其准备利用最后的神器“守护龙之眼”完成“继承的仪式”时，“守护结界”却发出了异常的波动，克拉伍雷本想趁众人不备之时挟持龙之子而去，幸好及时被信玄阻止，看着眼前的一切，阿罗艾丽几乎不敢相信自己的眼睛，为了弄清事情的真相，她独自向克拉伍雷逃跑的方向追去，而众人则紧跟其后以防她掉入敌人的陷阱。在山脉中，克拉伍雷指使之前的暗杀者向众人发动了最后的猛攻，至于他为什么会这样做，只有先消灭掉眼前的敌人才能继续追问。

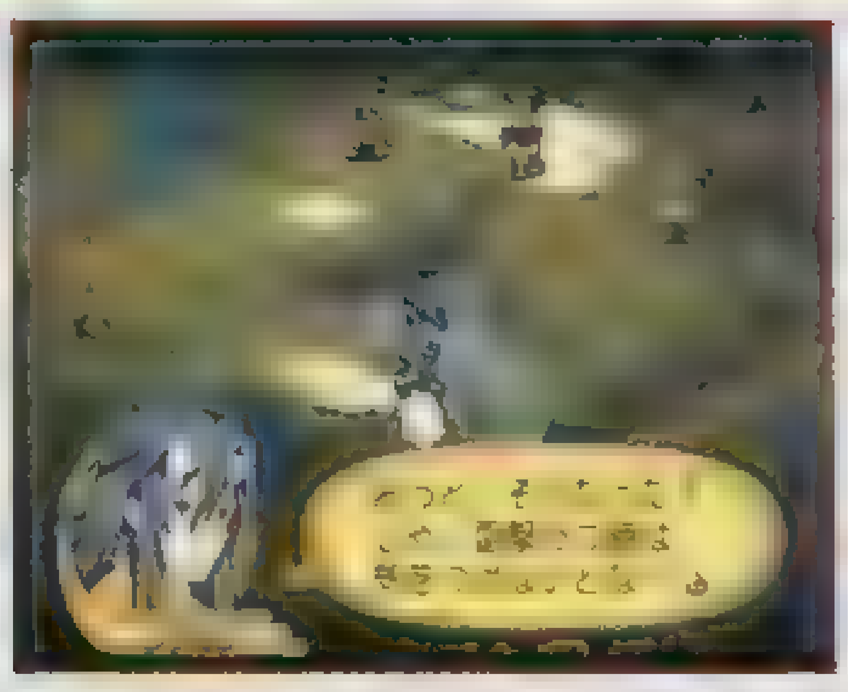
Event

里庭	水道桥公园(★)
▼	▼
庭(★)	ため池(★)
▼	▼
调理场	门前の广场
▼	▼
ブロンクス邸	カルセド峠
▼	▼
私塾	クルセド峠

[illegible]

在这里阿罗艾丽会告诉玩家兽族部

[illegible] 在游戏中选择“攻击”后，将光标移动到敌人身上先按△键再按〇键就会出现每个角色专有的攻击台词，是不是很有趣呢？



落中“以物易物”的生存法则，选择第二项不采纳她的建议在旅店中推行同样的制度，虽然阿罗艾丽相当生气，但是她仍然坚持自己的原则用到处寻觅来的食材交换莱伊每天为她做的饭菜，之后“旅店评价值”上升2星。

与茜的相遇[illegible]

这次卖药大姐为我们带来了四年才能长出一次的神秘药草(她的师傅这样说的)，选择第一项再次花18000元满足她的愿望，毕竟她可是我们之后的强力同伴呢。

[illegible]

游戏中的第一个附加章节，如果先触发了“门前の广场”的事件将无法再进入，选择第一项邀请斯巴鲁(スバル)和帕那修(パナシェ)前往自己的旅店暂住就会发生追捕非法狩猎召唤兽组织的事件，完成战斗后获得“ミニ海賊ナベ”的配方。

Hint

“秘密花园”可挑战第15、16关将“旅店大作战”等级提升到14且无法再上升后会使“旅店评价值”上升[illegible]星，当“旅店评价值”在10星以上后前往[illegible]即可以获得“白银の空中街”的奖励，前往[illegible]の店可以开启本作的隐藏迷宫“无限界窟”。

★VSギムレ&バレン兄弟★

关卡攻略 斯巴鲁的攻击非常强悍，我方只要派出魔法型角色从旁辅助就可以轻松消灭敌人，最后两位BOSS的能力较高，尽量避免孤军作战，逐个击破就会结束战斗。

★VS假面の暗杀者率いる无色の军势★

关卡攻略 第一波敌人只要原地待机等其自投罗网即可，桥上的召唤师魔法威力不俗且HP很高，建议将他们引出附近弓箭手的攻击范围后再伺机消灭，最后的召唤师虽然同样可以使用范围魔法，但是只要派阿罗艾丽不断地攻击上方的弓箭手，他就会傻傻地一直帮他们加血，利用这个间隙消灭除他以外的敌人就能稳操胜券。

Hint

“秘密花园”可挑战第17、18关将“旅店大作战”等级提升到16且无法再上升后会使“旅店评价值”上升[illegible]星。

★VSクラウレ率いる兽の军团★

关卡攻略 战斗初期派拥有“俊敏”防御形态的同伴挡在附近墓碑中的空格处就能有效封住敌人进攻的路线，之后配合召唤魔法和远程攻击就能消灭掉涌上来的敌人。最后的克拉伍雷会无视地形进行移动，算好移动距离派同伴将其引出来，并且保持其攻击范围内的同伴都拥有100以上的HP就能抵挡住他的强力攻击技能“天破枪”，随后让防御最高的同伴将其围住，利用其无法反击的攻击方式进攻就能获得胜利。



第10话 事情的真相

Passing Pain

计划落空的克拉伍雷战败后迅速逃离了现场，但从他和暗杀组织的接触似乎能推断出他与“无色派阀”也存在着某种雇佣关系，而由于其将身上携带的“守护龙之眼”也一起带走，执行龙之子“继承仪式”的日子也从此变得遥遥无期。回到旅店的塞隆将心中的不满全部发泄到了阿罗艾丽身上，面对哥哥的背叛和同伴的不信任，阿罗艾丽无奈地选择了离开，随后莱伊在莉碧尔和米尔莉芙的鼓励下亲自找到了阿罗艾丽，因为大家都认为这其中必有蹊跷，而塞隆之前的过激行为也只是暂时失去理智所至，阿罗艾丽其实也没有因为大家对待她的态度而感到不快，而她现在心中只有一个想法，那就是亲自去找克拉伍雷问清事情的来龙去脉。

回到旅店不久，波姆尼特慌张地跑来告诉众人她亲眼看到阿罗艾丽和克拉伍雷一起离开，尽管信玄不断告诫莱伊不要过于相信别人，但是他仍然坚持自己的信念，除非自己亲耳听到阿罗艾丽说出背叛的话。最后在村外的共同墓地众人找到了克拉伍雷兄妹，虽然自己哥哥口中一直说着“这样做是为了得到永久和平，他宁愿为此背上叛徒的罪名”，但是捕杀龙之子的行为却使阿罗艾丽无法接受，一阵争执之后，克拉伍雷呼唤出了早以埋伏在这里的军队，因为他知道莱伊等人是绝对不会弃阿罗艾丽不顾的，这正是将众人一网打尽的好机会。

Event

グルメじいさんの家(★)
▼
ため池
▼
食堂(2)
▼
共同墓地(★)

美食鉴赏Pt.3

选择第一项可前往美食老爷爷家中完成第三次课题内容，选择“完熟果実のプリン”的菜谱可令“旅店评价值”上升3星，而选择“やすらぎポタージュ”则只上升1星。

同伴波姆尼特加[illegible]

按照流程中与波姆尼特相关的选项进行选择后，在本章之前只要和波姆尼特进行2次以上的“夜会话”就会触发附加情节，选择第二项后得到众人原谅的她正式成为了我们的战斗主力。



第11话 终会到来的一天

[illegible]

最终倒在众人面前的克拉伍雷为了避免和众人继续纠缠下去而叫出了兽皇为其殿后，很显然以众人目前的实力仍然不是它的对手，正当莉谢尔即将成为其果腹之物时，波姆尼特突然出现替她挡下了致命的一击，随着其体内恶魔之力的觉醒，兽皇最终只得落荒而逃。看着变身为恶魔的波姆尼特，莉谢尔本能地叫其不要再靠近自己，因为这已经不是自己所认识的波姆尼特，那双殷红的双眼里只有仇恨和邪恶，此时的波姆尼特也明白大家已经无法再接受拥有恶魔之血的她，再嘱咐莉谢尔以后要好好照顾自己之后，她无奈地消失在了茫茫的黑夜之中。

另一方面，众人从克拉伍雷离开时的话语中终于了解到其选择背叛的原因，虽然目前大陆上人类与召唤兽很和谐地互相依存，但是隐藏在召唤兽心灵深处的仍然是对人类的怨恨，因为它们始终认为自己是被人类操纵的工具，因此在克拉伍雷心中其实和阿罗艾丽一样对人类拥有极大的成见，在得知龙之子被莱伊所收留后，他觉得这更是作为“御使之长”的最大耻辱，最终他选择了和无色派阀联合起来将龙之子从众人的手中夺回，虽然他的本意和其他三股势力有所区别，但是这个荒唐的做法却反而使龙之子的行踪暴露得更加彻底。

某天学校的赛库塔(セクター)老师神秘失踪，正当众人到处寻觅之际，阿普瑟特代替贾克向众人下达了最后的战书，而地点则选择在离村庄不远的废弃要塞内，应约前往的众人意外地在贾克身上发现了其从克拉伍雷处借来的“守护龙之眼”，而当贾克又想用强力魔法





致众人于死地之时，拥有机械身体的赛库塔老师出现在了众人面前，在他的帮助下众人决定全力夺取最后的神器。

Event

调理场(★)	门前の广场
▼	▼
ミントの家	店の出入口
▼	▼
中央通り(★)	シトリス高原
▼	▼
水道桥公园(★)	食堂
▼	▼
ミントの家	自分の部屋
▼	▼
水道桥公园	私塾
▼	▼
ブロンクス邸	ため池
▼	▼
驻在所	ドラバスの砦迹(2、2)
▼	
私塾	

[illegible]

在这里阿鲁巴会邀请玩家和自己一起烤面包，选择第二项进行厨艺较量，那么阿鲁巴会使用母亲传授的独特配方制作出更加美味的面包，之后“旅店评价值”上升3星。

与茜的相遇Pt.4

选择第一项花30000块买下这位大姐最后的药品后，莱伊会劝她赶快回到自己的师傅身边，但是似乎她还有更加重要的事情要办。

[illegible]

此为游戏的附加章节，如果事先触发了“自分の部屋”的情节将无法再进入，在这里玩家会遇到因寻找主人而来到村庄的尤艾尔(ユエル)，正当众人根据他提供的照片到处寻找时，生性怕水

快速收集食材 在自由战斗中将主人公设置为“支援角色”，那么在[illegible]会有[illegible]几率发动其支援技能获得一定数量的食材，这比起完成各种小游戏进行收集要更有效率得多。

的他在莉碧尔帮其洗澡时逃跑，却意外遭遇了之前的非法狩猎组织，在库隆(クノン)的带领下救援行动随即展开。

◆◆ Hint
“秘密花园”可挑战第19、20关。将“旅店大作战”等级提升到18且无法再上升后会使“旅店评价值”上升1星。

★VSギムレ&バレン兄弟★

关卡攻略 毫无难度的关卡，只要注意召唤师的无属性范围魔法即可，如果被敌人包围，请务必采用“防御”形态，否则极有可能被群殴至死。

★VSゲック率いる钢の军团★

关卡攻略 战斗开始后先让赛库塔与我方主力汇合，然后沿路从右方迂回就能来到贾克所在的高台附近，此时由于等级的差异，贾克单体魔法的杀伤力十分惊人。建议玩家先在下方平台上设置一个“反魔の水晶”，然后让我方魔法防御较低的同伴站在其附近进攻就能达到魔法伤害减半的效果。总的来说，只要能将贾克顺利地从高台引下来就能轻松获胜。

第12话 失去的微笑



战胜了贾克的赛库塔向众人道出了自己的真实身分，其实帝国军早在很久之前就已经开始从事召唤石的各种研究，而其中最主要的项目则是通过利用召唤石中的强大能量制造出机械士兵来提升帝国军的整体实力，现在站在众人面前的贾克正是当年“帝国军强化兵实验设施”的局长，而自己则是大量强化士兵中的一员。为了在自己和贾克之间做个了断，赛库塔发出了致命的一击，但利用传送装置及时赶到的雷德拉很快就阻止了这一切，在他的命令下，兽皇带着体力严重不支的贾克迅速地撤离，同时“无色派阀”的首脑吉昂·克拉斯托夫(ギアン·クラストフ)也出现在了莱伊的面前，虽然莉碧尔试图使用召唤魔法阻止敌人逃脱，但却被吉昂用一只手轻松化解，最后他看到与自己的部下抗争如此之久的莱伊后满足地离开了。

某天莱伊在村庄中偶然遇到了因为没有金钱而无法购买药物的兽族三姐弟，为了避免双方发生更激烈的冲突，莱伊拜托敏特制作出了他们所需要的药物并盛情邀请他们到自己的旅店中饱餐了一顿，最后才得知原来他们三人早以与自己的哥哥约定在特雷优碰面，不久之后，三人的哥哥卡萨斯(カサス)闻讯找到了莱伊的旅店，而正当众人为眼前兽族兄弟重逢而感到欣慰时，克拉伍雷再次带领大量的兽族士兵包围了村庄，而当他第一眼看到卡萨斯时则毫不留情地将其砍倒在地，看着不断流出的鲜血，卡萨斯心中一股难以抑制力量终于爆发，而更让人的惊奇的是，他竟然正是众人之前所遭遇的兽皇。

Event

グルメじいさんの家(★)
▼
ため池
▼
食堂(★)
▼
中央通り(★)
▼
店の出入口

★[illegible]

选择第一项可前往美食老爷爷家中完成第四次课题内容，选择“大冒险ナベ”的菜谱可令“旅店评价值”上升3星。

★风味[illegible]

在这里玩家会遇到因为吃不到家乡的腌菜而食欲不振的信玄，选择第二项根据他传授的方法尝试制作会获得“トレイユ渍け”的配方，同时“旅店评价值”上升1星；选择第一项可使“旅店评价值”上升3星，但却没有配方的额外奖励。

★同伴茜加入

如果在之前的情节中玩家购买了所有由茜出售的药品，此时就会发生其潜入旅店进行偷窃的事件，之后的战斗中会出现多个茜的分身，但是只要注意不要被敌人包围就没有危险。战斗胜利后，善良的莱伊给了她改过自新的机会，茜正式成为同伴。

◆◆ Hint
“秘密花园”可挑战第21、22关。将“旅店大作战”等级提升到20且无法再上升后会使“旅店评价值”上升1星。

★VSクラウレ率いる兽の军团★

关卡攻略 由于初期的敌人离我方很近，所以应多派出防御较高的同伴上前应付，兽皇的物理攻击仍然十分强劲，但只要确保我方召唤师的安全就可以顺利消灭掉他，最后的克拉伍雷可以让我方同伴站到附近的火药箱上吸引其上前，之后使用远程攻击破坏邻接的箱子就可使用“连锁爆破”的效果大幅度削减他的HP。

第13话 不动摇的信念

众人历尽千辛万苦终于再次击退了来犯的敌人，而当大家继续追问克拉伍雷将卡萨斯变回本来面目的方法时，他只告诉众人“狂血的诅咒”是禁忌的召唤术，目前并没有方法能够解开。狂暴的兽皇又一次站起来向众人发起了最后的反扑，而之前都首能够稳定兽皇情绪的乐曲也再次响起，原来吹奏这首乐曲的正是之前被雷德拉等人称为“公主”的艾莉夏，她对于众人再次使卡萨斯进入狂暴化的事情感到十分愤怒，但无奈一旁的吉昂下令不允许如此对待莱伊，所以她也只能愤愤地说了几句之后便匆匆离开。经过一次又一次的试探，吉昂越来越对莱伊所具有的能力感到莫名的好奇，他建议莱伊下次与自己会面时一定要做好充分的准备，这场较量究竟谁能获胜，到时候也自然会有分晓。

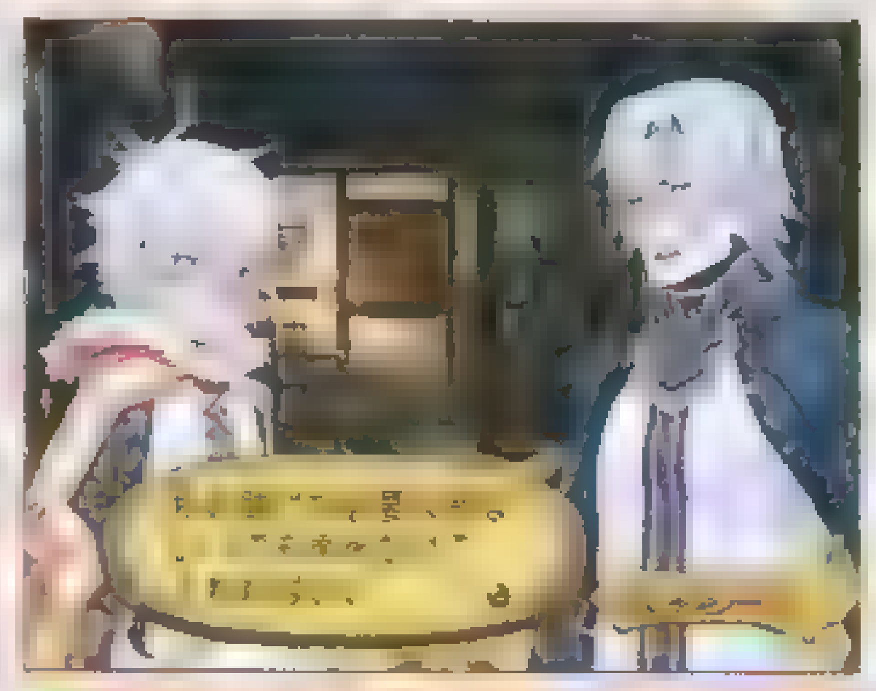
赛库塔老师已经离开好几天了，搜寻其下落的众人在通往帝都的大石桥上意外地遇见了正在搬运炸药的古兰柏德，看来目前敌人是想切断村庄和外界的一切联系，在“消耗战”的最后众人一定会无条件的投降并交出龙之子，为了不让敌人的奸计得逞，莱伊等人必须在倒记时结束之前成功地拆除炸药。

Event

忘月の泉	私塾
▼	▼
食堂(★)	门前の广场
▼	▼
ミントの家	皇帝街道
▼	▼
ブロンクス邸	大石桥
▼	▼
シトリス高原	大石桥(1、★)
▼	
ブロンクス邸	

★[illegible]

在这里鲁西安会建议莱伊允许召唤兽入住旅店，选择第二项让莉碧尔帮忙修改旅店的广告就能否避免和帝国的法律出现冲突，之后“旅店评价值”上升2星。



★[illegible]赛库塔加入

按照流程中与赛库塔相关的选项进行选择后，此时选择第二项就会在“夜会话”之后进入附加情节，在贾克的帮助下，赛库塔的身体终于恢复了正常运转，为了和莱伊一起找到吉昂这个始作俑者，他正式加入了保护龙之子的队伍。

◆◆ Hint
“秘密花园”可挑战第23、24关。将“旅店大作战”等级提升到22且无法再上升后会使“旅店评价值”上升1星，当“旅店评价值”在30星以上后前往[illegible]就可以获得“黄金の[illegible]”的奖励和[illegible]的配方

★VS剑の军团·钢の军团★

关卡攻略 又是颇有难度的一关，因为是三连战的关系(中途无法回复)，无论是对角色的等级还是战术都有相当高的要求，前两场战斗中消灭掉一定数量的敌人就会切换场景，利用我方角色将敌方弓箭手吸引出来的战术在这里显得尤其重要，最后的场景中先让赛库塔将雷德拉吸引过来，然后配合我方的召唤魔法就能轻松搞定他，最后的贾克十分狡猾，玩家必须先进入他的攻击之内才会使其向外移动，之后原路撤退到最开始出发的地点，利用这里的开阔场地就能有效回避古兰柏德的远程攻击，只要及时回复状态和HP，很快就可迎来胜利。

第14话 通往异界的方法

No Reply

虽然众人破坏了引爆装置，但赛库塔想致贾克于死地的行为却引起了古兰柏德的强烈反抗，最后他启动了自己体内的自爆系统想与众人同归于尽，但却由于系统故障只制造了一场虚惊而已。根据目前所得知的消息，“呼吸之城”其实存在于一个称为“隐之里”的异次元空间，其中的“ラウス(拉乌斯)命树”正是古代妖精制作出来用于守护整个“呼吸之城”不被外界所干扰的重要物质，而自从守护龙去世之后，“魔兽侵蚀”的现象也日趋严重，这也正是大陆上不断出现召唤兽袭击人类事件的起因。为了尽快前往“呼吸之城”阻止事态的进一步扩大，众人必须先找到古代妖精所留下的“船”，而“船”的原动力则是龙之子强大的魔力和古代妖精所遗留下来的“响界种”。就在众人冥思苦想之际，艾莉夏在吉昂的派遣下来到了旅店，她将自己是“响界种”的事实和“呼吸之城”中存在上古时期伟大遗产的传说告知了众人。

众人商量后决定相信艾莉夏，并希望她能带领大家找到“船”的所在，而事情的确是有大家想象得那么单纯，利用艾莉夏放松众人警惕的吉昂率领大量暗

将游戏通关一次后，在标题画面下同时按住L1+←+□键，最后按下START键就会在得到名为“ひみつメモ？”的小帖士，之后进入游戏能够在“オプション”下的“カーソル”项中改变游戏中指针的类型



杀者杀到了旅店，就连大家事先布下的“守护结界”根本对其没有任何作用，现在大家惟一能做的就是无论如何也不能让他的诡计得逞。

Event

グルメじいさんの家(★1)	客室・苍天の间
▼	▼
大石桥	食堂
▼	▼
自分の部屋	门前の广场(★2)
▼	▼
食堂	食堂
▼	▼
庭	町の外へ
▼	
店の出入口	

★1 [illegible]

选择第一项可前往美食老爷爷家中完成第五次课题内容，选择“思い出のシチュー”的菜谱可令“旅店评价值”上升3星。

★2 料理大会

当“旅店评价值”超过40星且完成“美食老爷爷”的所有课题之后可进入附加情节，由于在饮食界表现突出，莱伊获赠了免费前往鬼妖界观光的优惠券，这里正巧在举行35年一次的“料理大会”，而为了纪念这个特别的日子，大会还专门请来了《缪朗斯之星》的作者缪朗斯先生(其实就是美食老爷爷)，在比试中选择第一项尝试新的菜谱就会获得最后的优胜，并得到“至源のギョウザ”和“爱情ら-めん”的配方。

Hint

“秘密花园”可挑战第25、26关，将“旅店大作战”等级提升到24且无法再上升后会使“旅店评价值”上升1星。

★VSギアン率いる假面の暗杀者★

关卡攻略 出战前一定要装备具有“兽耐性”的饰品，如果同伴的TEC值不高很难使用物理攻击命中敌人。波姆尼特的特技“深红魔眼”会附加“石化”的异常状态，一旦中招就要及时解除，否则还未和吉昂交手就已被全灭。对付杂兵仍然采用引诱战术逐个击破，剩下的吉昂魔法伤害相当大，准备好范围的大回复魔法就可轻松应对，尽量避免从正面进攻就能慢慢磨死他。

★VSギムレ&バレン兄弟★

关卡攻略 由于部分同伴不能上场，所以战斗开始后一定要将右下方同伴的待机形态改为“防御”，操纵其与主力部队汇合后就可展开最后的反攻。

Hint

“秘密花园”可挑战第27、28关，将“旅店大作战”等级提升到26且无法再上升后会使“旅店评价值”上升1星，触发シトリス高原的情节后将无法进行本章的所有小游戏，而且在商店也将不再出售装备品，在之后的任何战斗中人类同伴都会以“疫病”的异常状态出战，并且每回合扣除1/2的HP和MP。

★VSギアン率いる假面の暗杀者★

关卡攻略 如果玩家的等级在30左右可以选择从地图左下进行突破，从而避开右侧众多的暗杀者，派一名同伴将吉昂附近的克拉伍雷吸引出来，然后使用间接攻击和召唤魔法就能消灭掉他，最后的吉昂和之前一样，在其还未接进我方之前利用“反魔の水晶”制造魔法屏障，等其上前后一定要赶在敌人部队与其汇合前全力猛攻消灭他。

第15话 恐怖的疫病



不敌众人的吉昂终于露出了真面目，其头上深红的犄角让阿罗文丽很自然地联想到了自己族人所供奉的灵界圣兽，而根据莉碧尔的判断，吉昂体内所寄存的是与圣兽完全相反的负面力量，因此这也不难解释为什么他会想方设法去寻找“呼吸之城”的宝藏了。狂妄的吉昂使用“邪眼的束缚”封住了莱伊的行动，眼看米尔莉芙即将被其带走，通过特殊迷彩进行伪装的赛库塔和古兰柏德合力使用强力炮火击退了他，仍不死心的吉昂留下自己一定会回来的话语后利用传送魔法消失在了众人面前。

几天之后，村庄上方突然下起了黑雪，而莉谢尔等人类同伴都出现了不同的衰弱症状，正在莱伊到处寻求治疗方法时，克拉伍雷代替吉昂前来告诉众人，如果想解救自己的同伴就必须交出龙之子，这种在远古时期流行于幻兽界的“解魂病”以众人目前的实力是根本无法解除的，如果再继续拖延时间，那么众人体内的能量就会被病毒完全吸收。经过一段时间的思想斗争之后，为了遵守自己和米尔莉芙之间的约定，莱伊最终决定不将她交给吉昂，因为大家都相信消灭掉吉昂或许就能破除“解魂病”的威胁，而随后赶到的吉昂看着固执的莱伊相当气愤，既然现在众人的战斗力已经被大大削弱，那么自己一定要不择手段地夺得龙之子。

Event

庭	客室・黄叶の间
▼	▼
中央通り	ため池
▼	▼
シトリス高原	中央通り
▼	▼
客室・紫云の	庭
▼	▼
间	食堂(★)

★命运的抉择

在这里赛库塔会要求玩家决定是否将米尔莉芙交给吉昂，选择第一项赛库塔会使用偏光迷彩跟随米尔莉芙而去并暗中保护她；而选择第二项大家就会团结起来与吉昂做出最后的抗争。

第16话 狂妄的理想



众人顽强的抵抗的确让吉昂感到始料未及，虽然自己的计划又一次失败，但是他仍然庆幸“解魂病”一定会将众人折磨至死，因为这上古所流传下来的怪病并非是召唤术所制造出来，甚至连自己都不知道如何解除这种如噩梦一般存在的疾病。正当众人即将看着自己同伴的能量被慢慢耗尽而逝去时，天空中传来了呼唤莱伊的声音。跟随着声音的莱伊来到了村庄郊外的泉边，而此后泉中心出现的神秘女性随即解开了莱伊腕轮上的封印，再加上和“生命之树”发生的相互感应，天空中降下了拥有至高治愈力的“光之慈雨”，大家的生活又恢复到了新的安详与和平。

再次回到泉边的莱伊偶然和吉昂相遇，从之前的种种情况来判断，吉昂已经肯定莱伊的母亲正是古代妖精的一员，而其手上的腕轮则是“响界种”的象征，最后他向莱伊讲述了自己被人类召唤之后的悲惨遭遇，为了能够获得强大的力量驯服狂暴的人类，他希望莱伊能够与自己和艾莉夏一起开启通往“呼吸之城”的大门。理智的莱伊回绝了吉昂的请求，恼羞成怒的他率领最强的部下与众人展开最后决战，因为他已经无法容忍莱伊继续阻挡在自己寻求强大力量的道路上。

Event

食堂	ブロンクス邸
▼	▼
グルメじいさんの家	忘月の泉
▼	▼
ミントの家	忘月の泉(★)
▼	▼
驻在所	シトリス高原(1)

★[illegible]

在这里会出现游戏中所有的同伴和相关地点供玩家选择，大家可以根据自己的喜好选择希望触发事件的同伴。

Hint

“秘密花园”可挑战第29、30关，将“旅店大作战”等级分别提升到28、30会使“旅店评价值”各上升1星，如果完成了第14话的料理大会，前往美食老爷爷的家会获得“ギネマ鸟のソテー”的配方。

★VSギアン率いる无色の强化兵士★

关卡攻略 本关最大的难点在于吉昂拥有“自动回复”的特性，前期的敌人虽然攻击强劲，但是只要原地布阵等待他们自投罗网即可，敌方的召唤师主要以灵系魔法为主，派耐性高的同伴将其吸引到我方的火力集中点再消灭。最后的吉昂会使用兽属性的各种大范围魔法，魔法防御低的同伴很有可能被一击必杀，最稳妥的方法是派龙之子吸引他的注意，然后配合和主人公的“召龙连击”即可大幅度削减他的HP，另外，他所持有的“邪眼”特技会附加“麻痹”状态，一定要注意防范。

第17话 粉碎的计划

Dissoluble Union

吉昂在众人合力之下终于落荒而逃，而波姆尼特也因为莉谢尔的眼泪而恢复神智，重新回到了村庄，不过很快村庄内就传出了“召唤兽暴动”的消息，原来这一切都在吉昂的计划当中，因为即便他之前失败了，为了成功阻止逐渐扩大的暴动，众人最终还是不得不选择前往“呼吸之城”，因为只有在那里才能借助守护龙的神力将整个大陆回归和平。

另一方面，以雷德拉为首的联合军队再次来到旅店准备抢夺龙之子，与三大势力的最后决战就此展开，正当莱伊准备和雷德拉做一个了断之时，艾莉夏出现阻止了两人，本来她最初想获得龙

将游戏通关一次后，在标题画面下同时按住R1+R2+→+○键，最后按下START键就会在“NEW GAME”的两旁出现隐藏的符咒标记，之后进入游戏能够在“无限界廊”中使用在本作战斗中登场过的所有角色。



之子的原因只是能够借助她的力量去到"呼吸之城"与自己的母亲相会，但是没想到事情却渐渐走入了另一极端，所有人的都被吉昂所利用而互相残杀。最后她主动要求和莱伊一同去见吉昂，看着自己的棋子一一背叛了自己，愤怒的吉昂命令自己最忠诚的部下克拉伍雷和众人展开了殊死搏斗。

Event

シャオメイのお店
▼
食堂
▼
アルマン农场

★ VS姫君の忠臣 ★

关卡攻略 战斗一开始建议直取地图右上角的雷德拉，派出防御最高的同伴吸引其发动强力单体物理技后就可以放心地进攻了，接着继续利用附近的狭窄通道将贾克和人形三姐妹吸引过来，只要注意及时回复HP和"麻痹"状态即可，最后的兽皇虽然自带"自动回复"的技能，但是充分利用地形就能完全封住他的攻击，多利用间接攻击和召唤魔法就能轻松消灭掉他。

★ VSクラウレ率いる亜人の暴徒たち ★

关卡攻略 敌方魔法师凭依后只能移动一格的魔法相当具有威胁，如果我方打头阵的同伴防御不高很容易就会被敌人围殴至死，所以此战一定要派莉碧尔出战，使用其专有的特殊能力"拔いの仪式"就可化解此招，攻击克拉伍雷附近的敌人就可以顺利将其引出，利用男主人公"ダブルアタック"的能力(连续攻击两次但无法再移动)就可在最短时间内消灭掉它。



即反问他利用各个势力捕捉龙之子的行为是否也属于利用人类，那这和召唤兽被人利用又有什么分别，被激怒的吉昂最后仍然坚信自己目前所做的一切都是为了让召唤兽获得公平的对待，而人类利用召唤兽的行为绝对不能被允许，现在他离强大的力量只有一步之遥，绝对不能让众人打败自己。

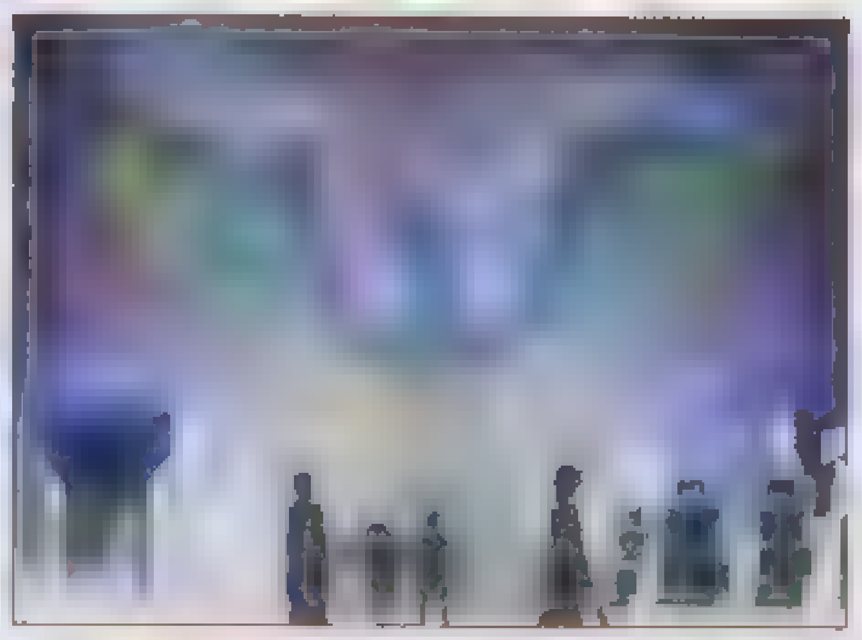
★ VSギアン ★

关卡攻略 由于地图上有守护水晶减少魔法伤害，所以一开始应从右侧突破占据有利地点，吉昂和之前一样会使用兽属性大范围魔法和邪眼等无数招数，如果不想被敌人围攻就应该在吸引最上方敌人之前将左侧的敌人清除掉，当只剩下吉昂一人时，派我方的几名同伴站成十字型吸引他上前攻击，最后利用物理攻击猛攻消灭掉他。

第18话 展翅飞向天空

看着战败后不断逃散的亚人，克拉伍雷终于明白了自己和众人实力的巨大差距，最后他放弃了自己这个不切实际的想法站在了众人这边，目睹这一切的吉昂没想到却狂妄地大笑起来，因为这一切都只是自己拖延众人时间的小伎俩而已，其实他早已开始研究前往"呼吸之城"的方法，而现在这个计划也差不多到了完成的时候，现在他完全不再需要借助龙之子的力量就能启动"船"，为了及早获得至高的力量，他再次消失在了众人面前。

现在四大御使终于集齐，利用守护龙神器的力量，米尔莉芙终于成为了新的守护龙，同时村庄上空也出现了大量用上古技术所制造出来的强化士兵，为了彻底阻止吉昂，所有的同伴再次团结起来，连之前和莱伊为敌的三大势力也参与到了保护村庄的行列中，在大家的祝福下，众人乘着米尔丽芙化身的巨大飞龙侵入了"呼吸之城"的内部。



Event

庭
▼
客室・苍天の间
▼
ため池
▼
ミントの家

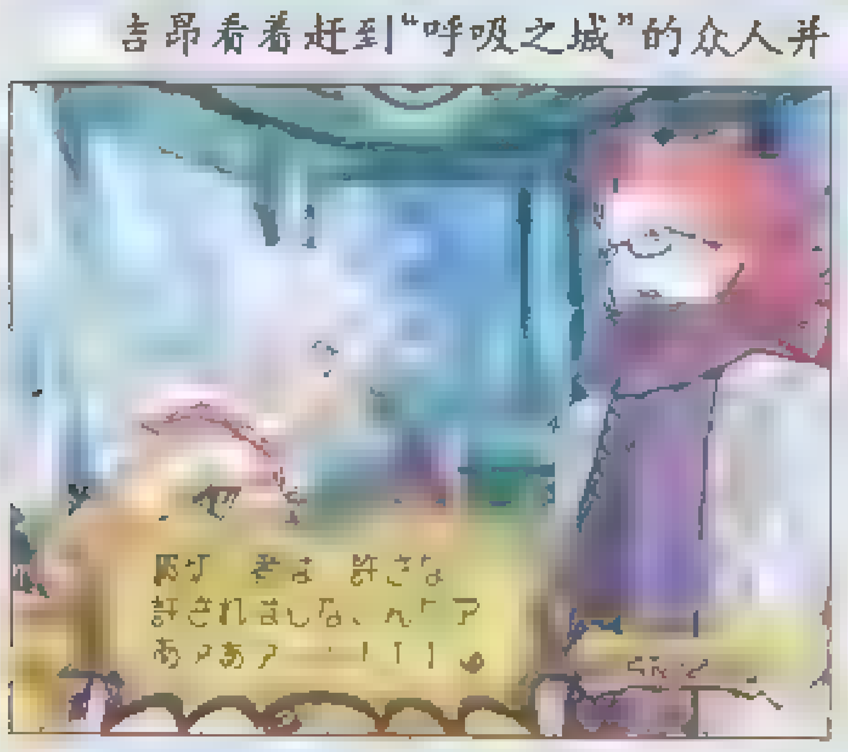
私塾
▼
ブロンクス邸
▼
シトリス高原
▼
店の出入口

Hint

本章结束后将无法再返回地面提升等级和购买物品，玩家在这之前一定要做好万全的准备。

第19话 不同的道路

吉昂看着赶到"呼吸之城"的众人并未感到过于吃惊，而继承了守护龙记忆的米尔莉芙此时也向他道出了"召唤"的真意，其实这只是一种通过人和召唤兽的共同努力来引发人类潜在力量的手段，而由于人类原始的贪婪欲望，这种互相依存的关系才慢慢变成单方面的利用，但即使这样，吉昂也没有权力去干预这样的现状，因为凭借守护龙的力量，人类最终也能和召唤兽重新和平相处。听着吉昂理直气壮的说辞，莱伊立

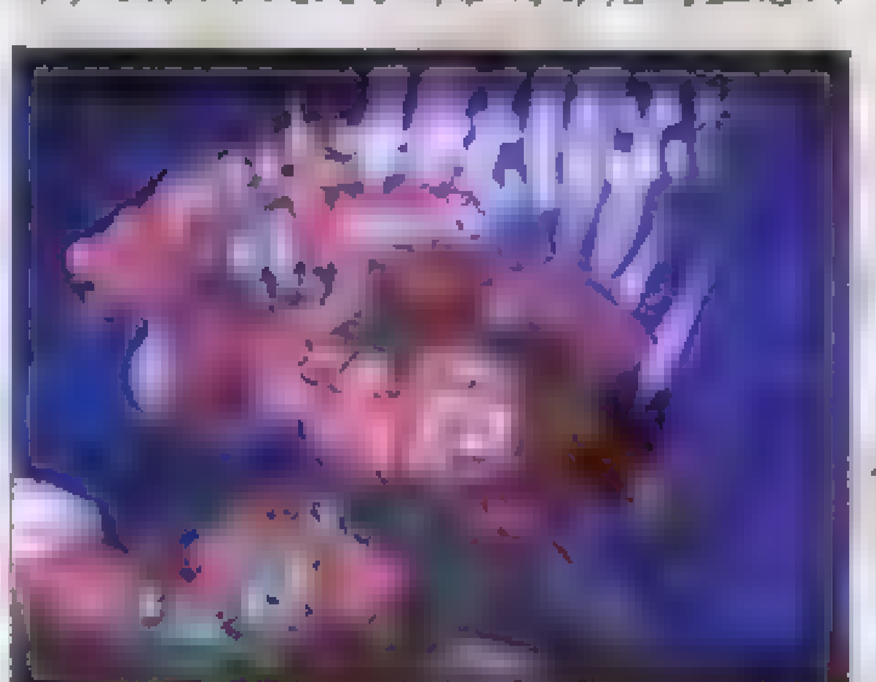


让人向往的地方

无法接受失败事实的吉昂进入了几乎癫狂的状态，为了不让众人阻止自己，他最终借助"呼吸之城"的力量化身为强大的"堕龙"，目前莱伊众人再也没有退路，即使有再强大的力量挡在他们面前，他们也必须与它战斗到最后一刻，人类和召唤兽的未来都掌握在大家的手中，最终决战随即打响。

就在莱伊战胜吉昂的瞬间，他的灵魂终于露出了欣慰的微笑，明白自己过错的他很高兴众人能够及时地制止了自己，但由于"堕龙"力量的副作用，他的灵魂也将无法再进行转世而将永远消失在这个世界上，临别前他再三叮咛艾莉夏继续完成自己希望人类和召唤兽得到永久和平的愿望，并希望她能够再次对着自己微笑，让自己好永远记住这张充满爱与欢笑的面容。明白自己身上责任的艾丽夏最终决定在"船"的指引下前往"幻兽界"找寻问题的答案，而莱伊等人则回到村庄重新开始了愉快而惬意的田园生活。

随着旅店经营得越来越有声有色，莱伊很快就成为了大陆上最年轻的厨艺大师，虽然每天大家都在为旅店的生意而奔波，但是能够为大家奉上美味的菜肴正是作为一名厨师所追求的最高境界。当他再次和米尔丽芙回到最初相遇的地点时，一种莫名的感动涌上了心头，闭上眼睛享受缓缓吹来的微风也两人不知不觉进入了梦乡，不久之后，旅店方向传来了钟声，这正预示着大家又要为晚饭开始忙碌了，现在只有尽快赶回旅店才能避免遭到客人的投诉，或许属于我们自己的故事这才刚刚开始……



★ VS堕龙ギアン ★

关卡攻略 最终BOSS一共有两种形态，第一形态时每回合都会使用全地图随机攻击四次的落雷攻击，此招无视角色能力，伤害大约在70以上，其余的杂兵能力并不高，只要优先消灭掉敌方的召唤师战斗就会相当轻松，来到最上方破坏中间的紫玉就会进入第二战。第二形态除了之前的攻击招式外，攻击一次最上方的本体，其就会开始不停地召唤杂兵，其中218HP的杂兵一定回合后会被BOSS吸收以回复其HP，务必使用魔法快速解决掉它。攻击本体一段时间后会出现特殊的蓄力特写，当玩家是从右侧看到BOSS时，其下一回合就会发动攻击最上方平台的大范围伤害技能，一定要在这之前将所有同伴撤离，当其HP下降到1000以下后所有技能都会强制取消蓄力动作，最稳妥的方法就是使用魔法提升我方角色的移动力，每攻击他一次后就走下最上方的平台，这样最多也只会受到单体技能的攻击，只要回复道具足够坚持到最后就是胜利。

继承一周目记录的奖励

①获得队伍能力"勇者の传记1卷"；
②获得队伍能力"金储けの秘诀1"；
③以上两种能力在每一周目之后效果上升10%；
④队伍能力可装备数增加1；
⑤游戏初期拥有Party Point50点；
⑥保留一周目所有合成出的召唤兽各1个；
⑦保留所有饰品的契约结果和显示通关前进行"お気に入り"后召唤兽最后一项魔法的详细信息；
⑧保留除装备、料理以外的所有回复道具、食材、召唤石，并且继承通关前召唤兽的等级；
⑨在红[illegible]美的[illegible]首次出现时即可挑战"无限界廊"。

二周目出现"シャオメイのお店"后前往其中选择"人生やりなおし"就能获得高达590000的EXP还原奖励，练级的时间可是省下了一大把啊。



Tales of Destiny

テイルズオブデスティニー

如果是从PS时代走过来的玩家在玩到这款游戏时一定是感慨万千，9年之后的再次相逢也许算是一个缘分。从这款游戏公布伊始我们就完全可以把这个游戏当作一个新游戏来玩，除了主线剧情与当年PS版差不多以外，其他的的系统都是全新的。新加入的动画太漂亮了，看到里昂那段……啊，可恶的Namco，你们还真是狠心啊！

游戏中还为玩家准备了一些系列熟悉的东西，不过原本以为在游戏里能碰到《宿命传说2》的人，结果却未能如愿以偿，稍感遗憾。但这不会减退玩家的热情，毕竟经典是不会随着时间的推移而减退其魅力的。

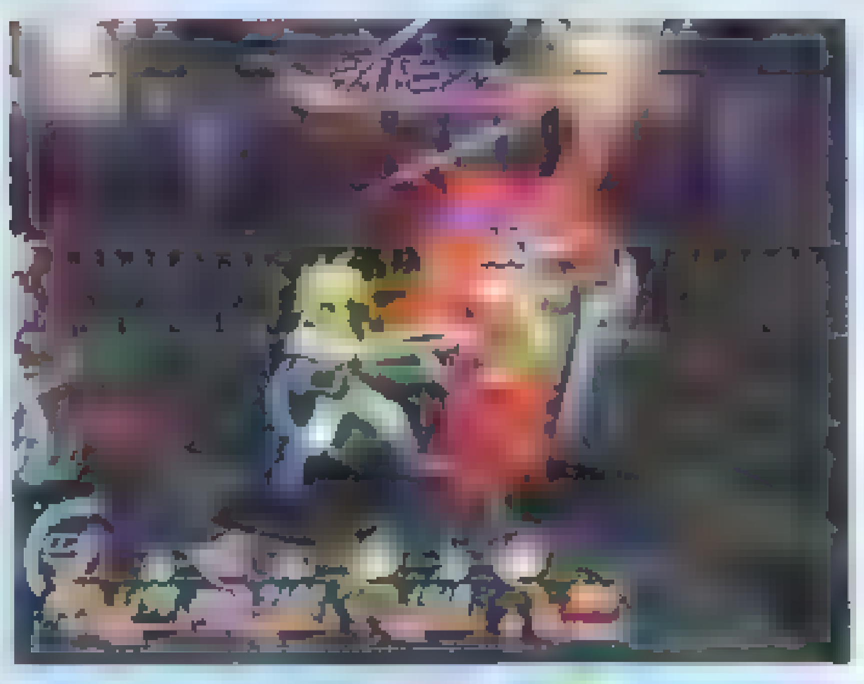
文 邪魔天使 协力 UCG阳光育成计划成员 Sai 美编 NINA

宿命传说	NBGI	RPG
PS2	Tales of Destiny	日版
		对应玩家年龄 全年龄

操作简介

通常	
十字键/左摇杆	角色的移动、光标移动、乘物的动作
右摇杆	视角移动
○	决定、调查、乘坐乘物
×	取消、从乘物上下来
△	菜单显示
□	乘物后退、发射巫师指轮
L1/L2	视角左右转动
L2	小对话切换
R2	寻找发现物
L3	小地图切换
R3	世界地图的显示
START	游戏暂停以及暂停解除
SELECT	开启小对话





战斗	
十字键/左摇杆	奔跑、走、光标移动
○	通常攻击、决定
×	术技的使用、取消
△	调出战斗菜单
□	防御，方向键 左摇杆+□为视角移动
L1	Blast Calibur发动，战斗菜单中角色切换
R1	目标变换
L2/R2	设定好的术技快捷键
START	暂停以及暂停解除
SELECT	操作模式变更
□+↑	跳跃(CC消费0)，再按一下↑为二段跳(CC消费1)
□+→	前方、上方的高速移动
□+↓	蓄力(CC消费2)
□+←	疾退(CC消费1)

道具强化系统

在《宿命传说2》里其实就有了武器强化的系统，本作里的装备获得方式依然做了很大的调整，虽然在武器和防具店里也能买到数值不错的装备，但是没有任何的附加效果，因此要获得强力的装备品必须要借助这个强化系统。

在菜单里选择“リライズ”就能对装备着的武器和道具进行强化了，强化必须要满足两个条件：一是队伍的平均等级必须要达到该装备的要求，二是要有足够数量的各种透镜。强化的过程有些类似于“《梦幻模拟战》系列”的转职系统，每件装备都有特定的强化路线，每次强化通常会有2到3种强化方案可供选择，玩家可以根据自己的喜好和需求来决定，通常还是优先选择附加能力更优的，虽然有些装备的基本数值很高，但这类装备通常没有附加能力，实际效果并不是很好，而且合成到最后一级时数值也并不比其他装备高多少，最典型的就是“ミスリル”系的。



以在宝石上选择附加各项基本能力，其后也能升级来强化数值

PDF II & 3DM-SM

©いのまたむつみ ©1997 2006 NBGI

支援角色

不参加战斗的角色当处于候补第一个位置时就可以发挥他（她）的支援技能，此时那个角色的角色框上面就会显示出支援技能的名称，并且只有处于候补第一个位置的角色才能发动支援技能，其他候补角色不能发动。



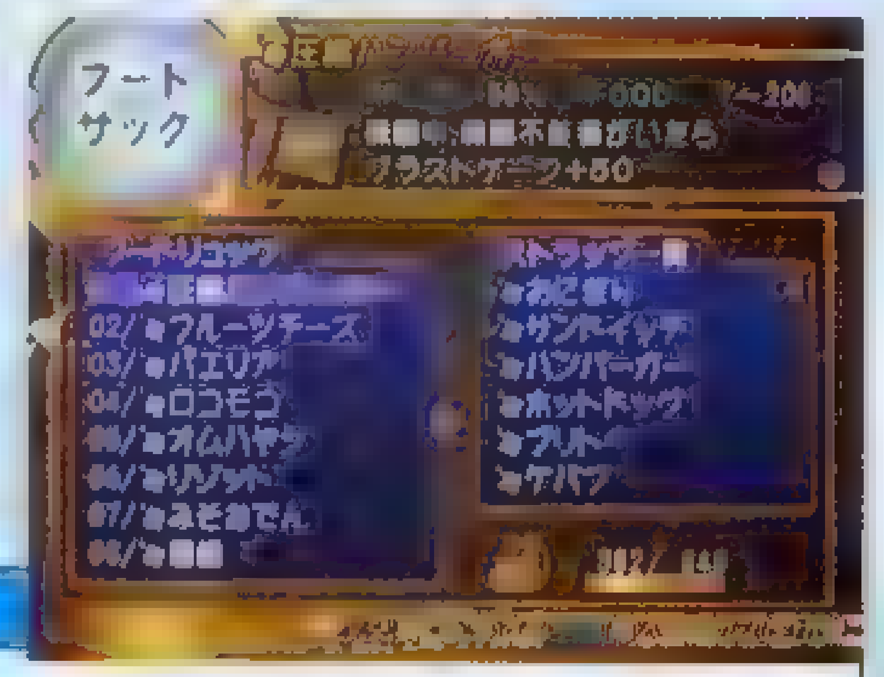
角色名	技能	注解
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	遇敌率上升，[illegible]
[illegible]	育成	将捡到的种子培育成使用道具，[illegible]
[illegible]	警戒	遇敌率下降
[illegible]	调味料の達人	料理的回复量、效果上升，料理名称也会发生变化



料理·食物袋

料理是"《传说》系列"必不可少的系统，本作采用了"食物袋"的设定。在游戏中我们可以从商店以及迷宫的宝箱中得到料理配方（フードストラップ），将这些配方放进料理袋中在战斗中或战斗结束后如果满足料理条件就会自动使用料理，这与系列其他作品中自己指定使用料理有很大的区别。当满足的条件符合几种料理时，优先采用排位比较靠前的料理。料理袋的上限会随着料理的使用而增加，最开始有4格，最多可以成长到16格，当料理袋中的食物量减少后可以在食材店进行补充。

本作中料理地位的重要程度可谓系列最高，最主要的是有很多料理能在战斗中使用，而且其效果也是非常棒的，所以要时常保持食物量的充足。如果怕平时的战斗太费食物量的话大可在BOSS战前才把配方放进食物袋，只是这样一来食物袋携带料理的上限会长的很慢，如何取舍就看玩家自己了。另外，当某个料理使用次数达到25次后就会在该料理上打上一个☆标志，这与特技、术是一样的，效果是☆标记越多料理的效果越高。



名称	料理组作为支援角色时	HP回复量	消费	战斗时发动条件和效果	入手方法
おにぎり	のりパリおにぎり	HP10%回复	10	战斗后全员的HP总和在80%以下	伍德罗给予
サンドイッチ	シャキシャキサンドイッチ	HP5～15%回复	5～15	战斗后全员的HP总和在70%以下	ジェノス、ハーメンツ、ダリルシェイド
ハンバーガー	黄金比率ハンバーガー	HP10～20%回复	10～20	战斗后全员的HP总和在60%以下	ダリルシェイド、アルメイダ、チェリク
ホットドッグ	ダブルホットドッグ	HP10～30%回复	5～40	战斗后全员的HP总和在50%以下	ノイシュタット
ブリトー	ほくほくブリトー	HP60%回复	120	全员的HP总和30%以下	ハイデルベルグ
ケバブ	あつあつケバブ	HP10～50%回复	10～50	全员的HPが40%以下	ラディスロウ(ヘルレイオス攻略之后)
いなり寿司	すごいいなり寿司	HP10～25%回复	5～30	战斗后，任意一人的HP在65%以下	ジェノス、ハーメンツ、ダリルシェイド
一夜漬け	千夜一夜漬け	HP40～50%回复	40～50	战斗后任意一人的HP在40%以下	シデン领
お茶漬け	かつお茶漬け	HP50～75%回复	35～100	任意一人的HP在25%以下，爆发槽+25	ラディスロウ(ヘルレイオス攻略后)
チャーハン	パラパラチャーハン	HP10%回复	10	战斗中全员的HP总和在70%以下	ダリルシェイド、アルメイダ、チェリク
オムライス	ふわふわオムライス	HP1～20%回复	1～15	战斗中全员的HP总和在60%以下	チェリク、カルビオラ
カレーライス	辛口カレーライス	HP1～40%回复	10～30	战斗中全员的HP总和在45%以下	モリュウ领
オムハヤシ	思わずオムハヤシ	HP30%	60	战斗中全员的HP总和在55%以下	スノーフリア
パエリア	山の幸パエリア	HP30～60%	50～80	战斗中全员的HP总和在35%以下	ダリルシェイド(第二部)
オリエンタルライス	武勇オリエンタルライス	HP1～60%回复	1～80	战斗中全员的HP总和在20%以下	フードサック仙人给予
マフィン	マフマフィン	HP10～20%回复	15～25	战斗中任意一人的HP在40%以下	チェリク、カルビオラ
キムチ	激辛キムチ	HP20～45%回复	30～60	战斗中任意一人的HP在30%以下	トウケイ领
肉まん	回锅肉まん	HP60～75%	60～90	战斗中任意一人的HP在15%以下，爆发槽+25	ダリルシェイド
ロコモコ	コロコロコモコ	HP10～20%回复	20～40	战斗中如果有战斗不能者，战斗不能回复	チェリク、カルビオラ
牛丼	特制牛丼	HP20～40%回复	30～60	战斗后如果有战斗不能者，战斗不能回复	ノイシュタット
亲子丼	二代目亲子丼	HP50～70%回复	100～140	战斗中如果有战斗不能者，战斗不能回复	ハイデルベルグ
海鲜丼	とびきり海鲜丼	HP100%回复	200	战斗中如果有战斗不能者，战斗不能回复	沈没船、テンタクル
クラムチャウダー	こってりクラムチャウダー	HP5～15%回复	10～30	战斗中如果中了石化状态，防止石化	ノイシュタット
リゾット	リゾートリゾット	HP5～15%	10～30	战斗中如果中了衰弱状态，防止衰弱	リーネ(第二部)
ビーフストロガノフ	とろとろビーフストロガノフ	HP5～15%回复	10～30	战斗中如果中了热毒状态，防止热毒	ダリルシェイド、アルメイダ、チェリク
ミートソース	特制ミートソース	HP5～15%回复	10～30	战斗中如果中了睡眠状态，防止睡眠	スノーフリア
グラタン	オニオングラタン	HP5～15%回复	10～30	战斗中如果中了麻痹状态，防止麻痹	シデン领
グラスパ	デミグラスパ	HP5～15%	10～30	战斗中如果中了封印状态，防止封印	ダリルシェイド(第二部)
ハンバーグ	半端ないハンバーグ	HP5～15%回复	10～30	战斗中如果受到地属性攻击，地属性伤害轻减	カルビオラ
ステーキ	10ポンドステーキ	HP5～15%回复	10～30	战斗中如果受到风属性攻击，风属性伤害轻减	モリュウ领
お好み焼き	かなりお好み焼き	HP5～15%回复	10～30	战斗中如果受到火属性攻击，火属性伤害轻减	チェリク、カルビオラ
すき焼き	结构すき焼き	HP5～15%回复	10～30	战斗中如果受到水属性攻击，水属性伤害轻减	ダリルシェイド
お刺身	おお刺身	HP5～15%	10～30	战斗中如果受到光属性攻击，光属性伤害轻减	クレスタ(第二部)
舟盛り	大舟盛り	HP5～15%回复	10～30	战斗中如果受到暗属性攻击，暗属性伤害轻减	ハイデルベルグ
フルーツパフェ	ワンダフルーツパフェ	HP10～20%回复	10～20	战斗开始5秒后	カルビオラ神殿
フルーツチーズ	ビューチフルーツチーズ	HP40～60%回复	40～60	战斗开始30秒后	ティルソの森
フルーツとうふ	パワフルーツとうふ	HP100%回复	100	战斗开始120秒后，爆发槽+50	ラスダン
肉锅	鱼肉锅	HP50～100%	100～200	战斗中使用道具，最小CC值+1	宝：ダイクロフト左上
鱼锅	深海鱼锅	HP50～100%	100～200	战斗中使用道具，最大CC值+1	支线剧情：DSアクアヴェイル地方发现物收集完成
まんぼうの串焼	亲まんぼうの串焼き	HP15～30%	15	战斗中25连击以上	莉莉丝给予
みそおでん	あわせみそおでん	HP30～60%	30	战斗中50连击以上爆发槽+25	クラウディス
マーボーカレー	ウマーボーカレ・	HP100%	50	战斗中100连击以上爆发槽+50	外壳：ダイクロフト西南部靠南边的小丘，落　ジェントル4人
カチカチおにぎり	目がチカチカおにぎり	HP1～5%回复	1～10	每战斗两次……	ストレイライズ神殿
パサパサンドイッチ	パサパサパサンドイッチ	HP1～25%回复	1～50	战斗中如果有战斗不能者爆发槽+25	海底洞窟(シデン～モリュウ)
压缩ハンバーガー	非压缩ハンバーガー	HP1～50%	1～200	战斗中如果有战斗不能者爆发槽+50	オベロン社秘密工场
炭ドッグ	活性炭ドッグ	HP1～100%	1～200	战斗中如果有战斗不能者，战斗不能回复	ソーディアン研究所
しなしなブリトー	怀かしなしなブリトー	HP1～10%	50～200	战斗中全员的HP总和在25%以下　最小CC值+1	ヘルクラント
半生ケバブ	四半生ケバブ	HP1～10%	50～200	战斗中全员的HP总和在25%以下　最大CC值+1	ヘルレイオス
暗丼	光と暗丼	HP1～100%	1～150	全员的HP总和在10%以下，战斗不能回复	アンスズーン
暗锅	深暗锅	HP1～100%	1～150	战斗中全员的HP总和在10%以下，战斗不能回复	ベルクラント


玛丽

Swordian Device

游戏中斯坦、鲁蒂、菲莉娅、里昂和伍德罗持有守护者，他们五人可以利用Swordian Device(以下简称SD)来强化自己的能力。在菜单中选择装备，然后将光标指向武器，按○键就会进入SD的界面。Device大致分为三系，在Device盘上可以通过颜色来区分，红色代表与能力值相关的，绿色代表与CC增加相关的，蓝色是表示其他特殊效果。在装备了Device的情况下参加战斗就会提升熟练度，当对应位置的技能熟练度达到100%时下一级的技能就会出现，并且原技能的Device消耗值会减少20%，每个Device都有点数的设定，但装备Device的点数总和不能超过总上限。

在Device培养方面应该首先强化增加最小CC值的ライズ和最大CC值的エクシード，特别是ライズ，一出来就能用很多连招对战斗是很有利的。其次，物理系的角色，比如斯坦、玛丽、孔曼要强化“クリティカル”，这是为了提升命中，不知为什么虽然“ヒット”的解释是命中，但实际情况是提升クリティカル更容易打中敌人。当然，同时提升更好。

另外，以HARD或HARD以上的难度战胜BOSS的话会有Device的奖励经验点，这样可以更快地提升Device的熟练度。要注意的是在废工场与里昂的BOSS战无论什么难度都是没有Dvice奖励点数的。

BOSS名称	出现地点	HARD	EVIL	CHAOS
[illegible]	斗技场	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	海贼船	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	海底洞窟	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	甲板	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	时计塔	[illegible]	[illegible]	24
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]研究所	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	斗技场	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	20	[illegible]	60

斯坦

LV1

名称	DP	M	效果
エクシード	4	3	最大CC值+1
アタック	3	2	攻击力+10
ヒット	2	1	命中率+10
クリティカル	3	2	集中力+10
マインド	4	3	术攻击力+10

LV2

名称	DP	M	效果
ゲイン	5	4	打倒敌人回复HP
アタック	6	5	攻击+15
エクシード	8	7	最大CC值+1
ヒット	4	3	命中率+15
ライズ	9	8	最小CC值+1
クリティカル	4	3	集中力+15
マインド	8	7	术攻击力+15

LV3

名称	DP	M	效果
アタック	9	8	攻击力+20
エクシード	12	10	最大CC值+1
ヒット	6	5	命中率+20
ディファイア	7	6	火属性晶术的咏唱时间缩短
エクシード	12	10	最大CC值+1
クリティカル	6	5	集中力+20
マインド	10	8	术攻击力+20
ポイズン	6	5	热毒攻击

LV4

名称	DP	M	效果
アタック	16	13	攻击力+25
ゲイン	10	8	打倒敌人回复HP
ヒット	12	10	命中率+25
エクシード	18	15	最大CC值+1
ヘヴィ	9	8	特技、术让敌人的硬直时间增加
クリティカル	12	10	集中力+25
ライズ	22	18	最小CC值+1
マインド	16	13	术攻击力+25

LV5

名称	DP	M	效果
マインド	24	20	术攻击力+30
エクシード	26	21	最大CC值+1
アタック	18	15	攻击力+30
ヒット	13	11	命中率+30
エクシード	30	24	最大CC值+1
クリティカル	13	11	集中力+30
ディファイア	27	22	火属性晶术的咏唱时间缩短
ポイズン	15	12	热毒攻击

LV6

名称	DP	M	效果
アタック	35	28	攻击力+35
ゲイン	32	26	打倒敌人回复HP
エクシード	80	64	最大CC值+2
ヘヴィ	40	32	特技、术让敌人的硬直时间增加
バリアブル	90	72	最小CC值、最大CC值+1
ディファイア	67	54	火属性晶术的咏唱时间缩短
ポイズン	25	20	热毒攻击



鲁蒂

LV1

名称	DP	M	效果
アタック	4	3	攻击力+10
エクシード	8	7	最大CC值+1
クリティカル	3	2	集中力+10
マインド	4	3	术攻击力+10
シェア	5	4	回复晶术使用时术者自身HP也回复
ヒット	3	2	命中率+10

LV2

名称	DP	M	效果
アタック	6	5	攻击力+15
クリティカル	6	5	集中力+15
マインド	7	6	术攻击力+15
ディウォータ	7	6	水属性晶术的咏唱时间缩短
ヒット	6	5	命中率+15
エクシード	12	10	最大CC值+1

LV3

名称	DP	M	效果
スリープ	6	5	睡眠攻击
マインド	10	8	术攻击力+20
ディストート	6	5	敌人的术攻击造成的硬直时间缩短
シェア	9	8	回复晶术使用时术者自身HP也回复
エクシード	16	13	最大CC值+1
ヒット	9	8	命中率+20

LV4

名称	DP	M	效果
スリープ	14	12	睡眠攻击
クリティカル	10	8	集中力+25
ライズ	22	13	最小CC值+1
ディストート	15	12	敌人的术攻击造成的硬直时间缩短
ディウォータ	16	13	水属性晶术的咏唱时间缩短
アタック	12	10	攻击力+25

LV5

名称	DP	M	效果
スリープ	28	23	睡眠攻击
エクシード	25	20	最大CC值+1
クリティカル	12	10	集中力+30
マインド	15	12	术攻击力+30
シェア	21	17	回复晶术使用时术者自身HP也回复
ヒット	14	12	命中率+30
アタック	18	15	攻击力+30

LV6

名称	DP	M	效果
ライズ	55	44	最小CC值+1
エクシード	35	28	最大CC值+1
マインド	50	40	术攻击力+40
ディストート	30	24	敌人的术攻击造成的硬直时间缩短
ディウォータ	50	40	水属性晶术的咏唱时间缩短
エクシード	45	36	最大CC值+1

里昂

注：第二部里昂离队后シャルティエ的成长会被イクティノス继承。

LV1

デバイス名	DP	M	效果
アタック	—	3	攻击力+10
ディアース	—	4	地属性晶术的咏唱时间缩短
ヒット	—	2	命中率+10
マインド	—	2	术攻击力+10
エクシード	—	4	最大CC值+2
クリティカル	—	2	集中力+10

LV2

デバイス名	DP	M	效果
アタック	6	5	攻击力+15
エクシード	6	5	最大CC值+1
ヒット	4	3	命中率+15
チェイサー	12	10	会心一击时CC+1
マインド	6	5	术攻击力+15
ストーン	10	8	石化攻击
クリティカル	4	3	集中力+15
エクシード	9	8	最大CC值+1

LV3

デバイス名	DP	M	效果
テンション	8	7	打倒敌人时爆发槽增加奖励
アタック	9	8	攻击力+20
ディアース	9	8	地属性晶术的咏唱时间缩短
ヒット	6	5	命中率+20
エクシード	16	13	最大CC值+1
マインド	9	8	术攻击力+20
チェイサー	30	24	会心一击时CC+2
クリティカル	6	5	集中力+20

LV4

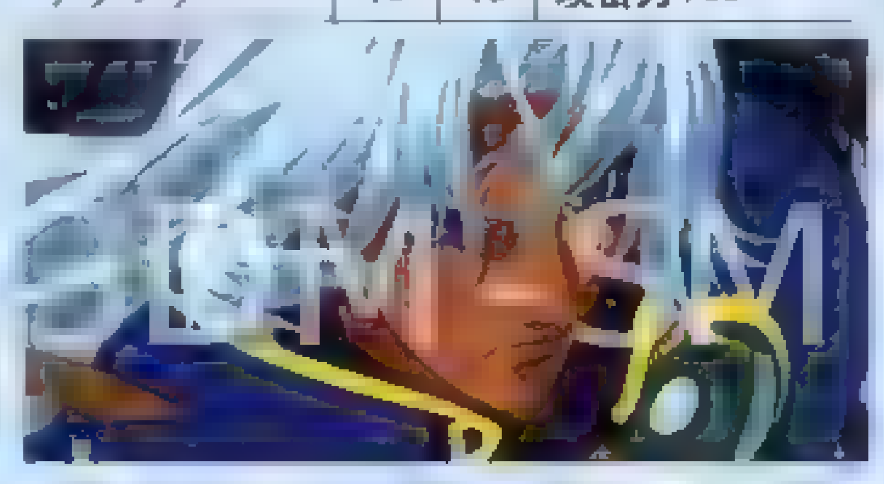
デバイス名	DP	M	效果
アタック	13	11	攻击力+25
ヒット	9	8	命中率+25
マインド	9	8	术攻击力+25
ストーン	21	17	石化攻击
エクシード	25	20	最大CC值+1
テンション	14	12	打倒敌人时爆发槽增加奖励

LV5

デバイス名	DP	M	效果
エクシード	30	24	最大CC值+1
チェイサー	90	72	会心一击时CC+3
ヒット	12	10	命中率+30
エクシード	33	27	最大CC值+1
テンション	21	17	打倒敌人时爆发槽增加奖励
クリティカル	12	10	集中力+30

LV6

デバイス名	DP	M	效果
ディアース	34	28	地属性晶术的咏唱时间缩短
エクシード	62	50	最大CC值+1
マインド	18	15	术攻击力+30
ストーン	32	26	石化攻击
アタック	16	13	攻击力+30



菲莉娅

LV1

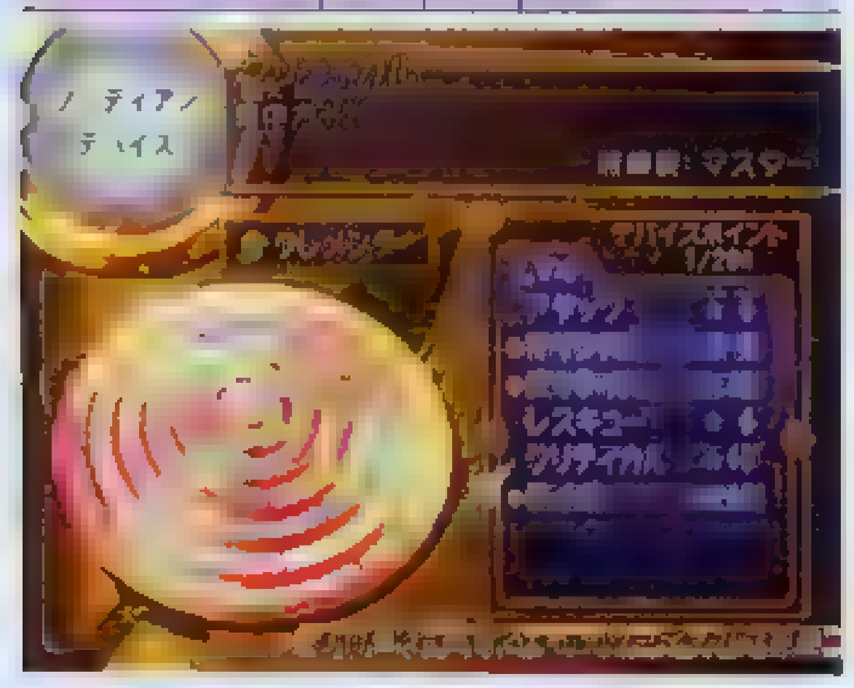
デバイス名	DP	M	效果
アタック	3	2	攻击力+10
マインド	3	2	术攻击力+10
ディライト	7	6	光属性晶术的咏唱时间缩短
ヒット	3	2	命中率+10
クリティカル	3	2	集中力+10
エクシード	8	7	最大CC值+1

LV2

デバイス名	DP	M	效果
マインド	6	5	术攻击力+15
エクシード	12	10	最大CC值+1
ヒット	6	5	命中率+15
パラライ	10	8	麻痹攻击
クリティカル	6	5	集中力+15
ブレス	6	5	增加晶术让敌人硬直的时间

LV3

デバイス名	DP	M	效果
アタック	6	5	攻击力+20
マインド	9	8	术攻击力+20
ディライト	14	13	光属性晶术的咏唱时间缩短
レスキュー	7	6	濒死时HP8%回复
クリティカル	11	10	集中力+20
ライズ	14	13	最小CC值+1



LV4

デバイス名	DP	M	效果
マインド	14	12	术攻击力+25
エクシード	22	18	最大CC值+1
ヒット	10	8	命中率+25
クリティカル	10	8	集中力+25
レスキュー	16	13	濒死时HP12%回复
パラライ	22	18	麻痹攻击
ブレス	16	13	增加晶术让敌人硬直的时间

LV5

デバイス名	DP	M	效果
マインド	20	16	术攻击力+30
エクシード	26	21	最大CC值+1
ディライト	25	20	光属性晶术的咏唱时间缩短
ヒット	13	11	命中率+30
クリティカル	13	11	集中力+30
レスキュー	32	26	濒死时HP16%回复
バリアブル	45	36	最小CC值、最大CC值+1

LV6

デバイス名	DP	M	效果
アタック	32	26	攻击力+50
エクシード	35	28	最大CC值+1
ライズ	50	40	最小CC值+1
パラライ	45	36	麻痹攻击
ブレス	30	24	增加晶术让敌人硬直的时间

伍德罗

LV1

デバイス名	DP	M	效果
アタック	—	3	攻击力+10
ディウィンド	—	4	风属性晶术的咏唱时间缩短
ヒット	—	2	命中率+10
マインド	—	2	术攻击力+10
エクシード	—	4	最大CC值+1
クリティカル	—	2	集中力+10



LV2

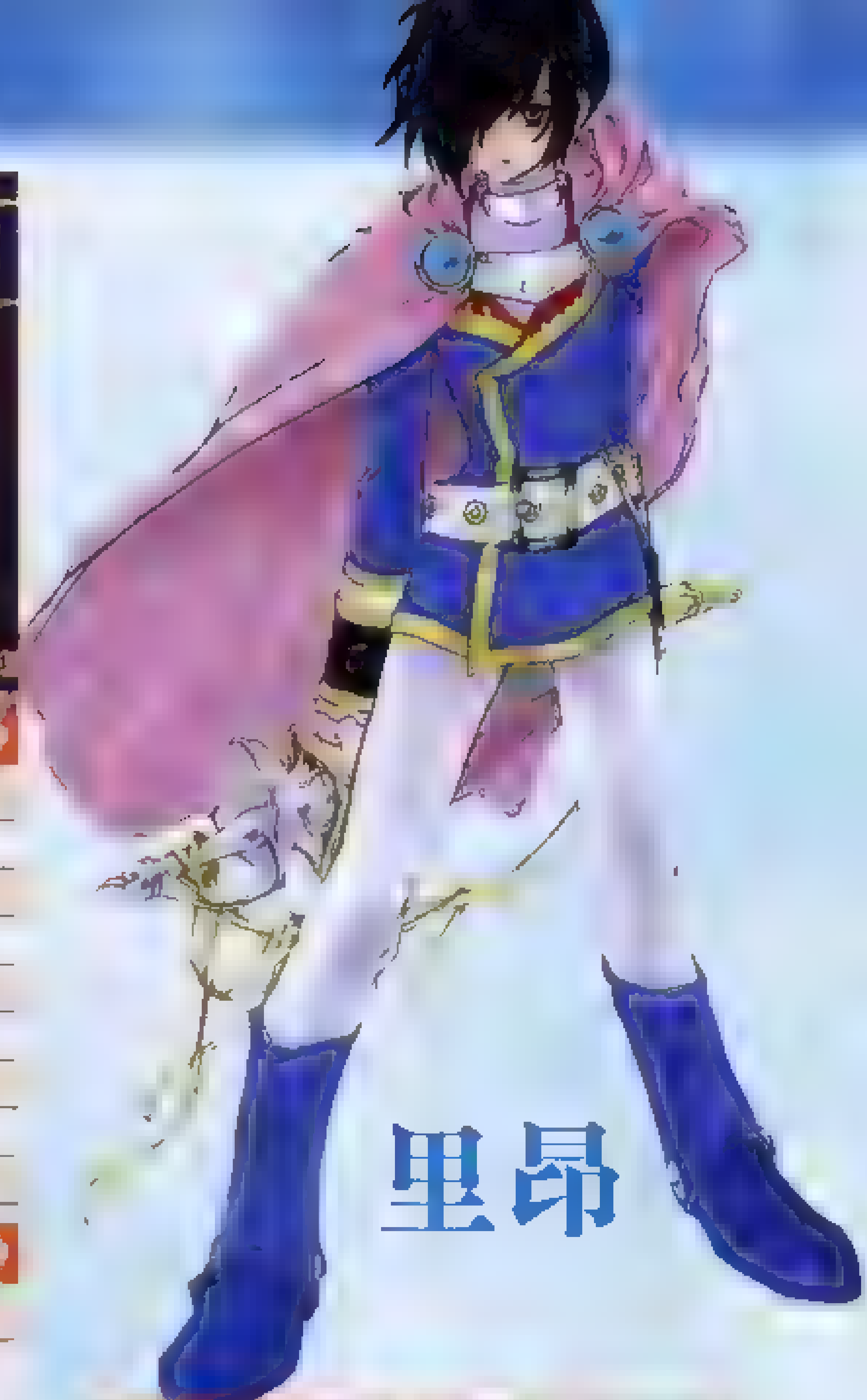
デバイス名	DP	M	效果
アタック	6	5	攻击力+15
エクシード	6	5	最大CC值+1
ヒット	4	3	命中率+15
ラピッド	10	8	敌击破时CC+1
マインド	6	5	术攻击力+15
ウェイスト	10	8	衰弱攻击
クリティカル	4	3	集中力+15
ライズ	9	8	最小CC值+1

LV3

デバイス名	DP	M	效果
ホーリィ	12	10	每隔一段时间HP微量回复
アタック	10	8	攻击力+20
ディウィンド	10	8	风属性晶术的咏唱时间缩短
ヒット	6	5	命中率+20
エクシード	16	13	最大CC值+1
マインド	10	8	术攻击力+20
ラピッド	20	16	会心一击时CC+2
クリティカル	6	5	集中力+20

LV4

デバイス名	DP	M	效果
アタック	15	12	攻击力+25
ヒット	10	8	命中率+25
マインド	10	8	术攻击力+25
ウェイスト	20	16	衰弱攻击
エクシード	25	20	最大CC值+1
ホーリィ	22	18	每隔一段时间HP微量回复



里昂

LV[illegible]

デバイス名	DP	M	效果
ライズ	30	24	最小CC值+1
ラピッド	30	24	敌击破时CC+3
ヒット	12	10	命中率+30
エクシード	35	28	最大CC值+1
ホーリィ	35	28	每隔一段时间HP微量回复
クリティカル	12	10	集中力+30

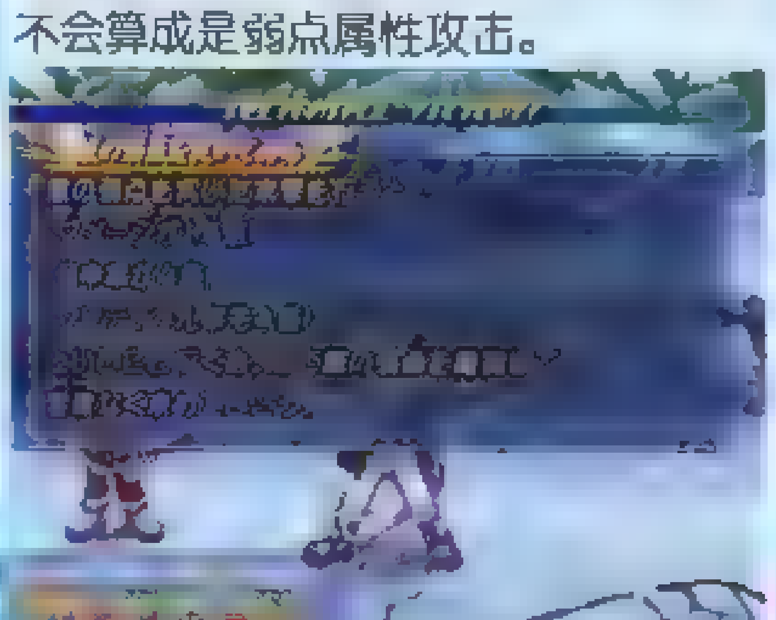
LV[illegible]

デバイス名	DP	M	效果
ディウィンド	35	28	风属性晶术的咏唱时间缩短
ライズ	70	56	最小CC值+1
マインド	20	16	术攻击力+30
ウェイスト	40	32	衰弱攻击
アタック	25	20	攻击力+30

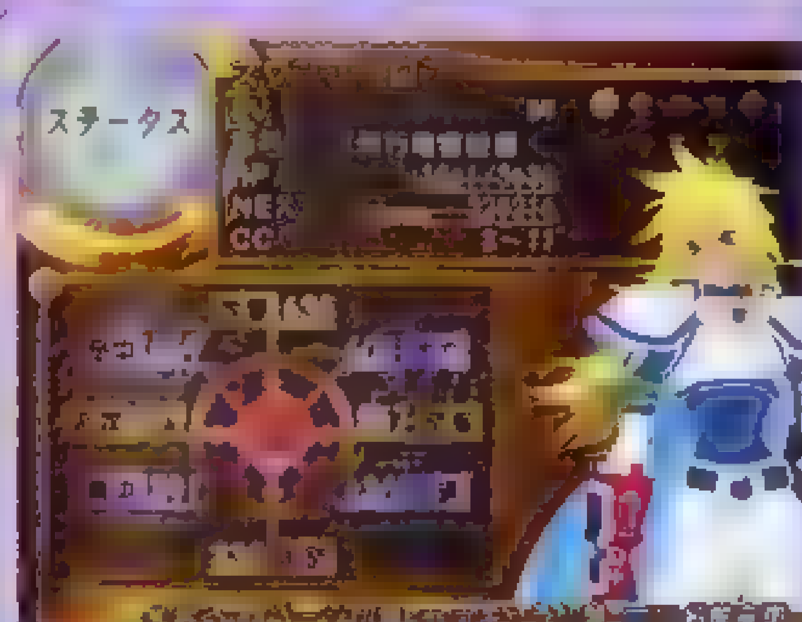
战斗系统

属性

游戏中存在着10种属性，它们分别是：斩击、打击、射击、音击、地、水、火、风、光、暗。本作的弱点属性的地位很重要，如果打中弱点属性则命中率和会心一击率会变为通常情况的4倍。当用弱点属性击中敌人后，在一次连携中的所有攻击无论是什么属性都算成弱点属性。弱点属性攻击时其伤害会随难度的变化而变化，NORMAL为1.5倍，HARD为2倍，EVIL为3倍，CHAOS为4倍。另外，当某个技是多属性的攻击，其中只要有一个属性是对方耐性的属性那么即使这些属性中有弱点属性也不会算成是弱点属性攻击。



CC



CC是本作中新增的战斗系统，根据武器设有最小值和最大值，攻击方式的不同会消耗不同的CC值，通常攻击消耗1，特技、晶术消耗2~5不等。当在地面处于不攻击的状态时CC值就会恢复，而会心一击击中敌人后也会恢复一定量的CC值。

CC在战斗开始时会处于最小值，每次消耗CC的行动后CC的上限都会加1，当CC达到最大值后又会从最小值开始，也就是说，如果按CC最小值为3，最大值为6的情况来看，CC的循环顺序就是3→4→5→6→3→4→5→……这样的顺序。这也是为什么我们说增加CC最小值最重要的原因，因为最小值增加那么这个浮动就不会太大，有利于强力技之间的连携。

BC

角色的HP槽下面的槽就是爆发槽（简称BG），当BG蓄满后就可以发爆发之刃（BC）的强大技能了，其实就是我们熟悉的秘奥义。BG有3个级别，1级是蓝色，2级是绿色，3级是红色，每个级别的BC需要消耗不同数量的BG。当用任何攻击确实击中敌人，即敌人会产生后仰的动作，然后按下L1键就会发动BC了。需要注意的是敌人也是有BG存在的，在连击数下面会出现BLAST XX%的字样，这就是显示敌人BG的量，当敌人的BG达到100%的时候，连携会强制中断并且某些敌人还会发出一些强力的技巧。另



外，当战斗结束时如果BG是满的，则会减少一定量的BG，而难度不同BG的增加速度也不同。当受到敌人的攻击时连打L1键就会消耗50%的BG从后仰的状态中脱离出来，这是避免遭受连续攻击大伤害的救命招式。

Definite Strike战记



当剧情发展到获得Definit Strike战记（简称DS）后就可以开启DS系统了，其效果是用特定角色的特定技的连携一定会让对手气绝，并且道具的掉落率加倍。DS发动所对应的特定连携都会记录在DS战记中，如果开启的话在战斗中按住R1然后按○键就会进入DS战记，然后按□键查看。还要注意，一场战斗中，DS只能对同种敌人发动一次，复数同种敌人的场合也只能对1个敌人发动。

技·术

斯坦

剑技

名称	习得等级	属性	空中	CC
魔神剑	6	斩	○	2
飞燕连脚	10	打	○	2
烈空斩	12	斩火	○	3
虎牙破斩	14	斩火	○	2
爪龙连牙斩	20	斩火	×	3
魔神剑·翔牙	30	斩	○	2
魔神双破斩	36	斩	×	3
狮子战吼	32	打	○	3
真空裂斩	42	斩风	○	3
闪空裂破	65	斩火	×	3

术剑技

名称	习得等级	属性	空中	CC
爆炎剑	7	斩火	○	2
屠龙闪	18	斩火	×	2
灼光拳	22	打光	○	3
苍破刃	24	斩风	○	2
红莲剑	26	斩火	○	3
断空剑	28	斩风	○	3
空牙升龙脚	34	打火	○	4
闪光裂破	38	射光	×	3
凤凰天驱	44	火	○	4
魔王炎击波	49	火	○	4
热破旋风阵	53	斩火	○	4
狮吼爆炎阵	60	打火	×	4
翔凰烈火	99	火	×	3
冰月翔闪	WEB联动或达成条件	斩水	×	3
烈震天冲	WEB联动或达成条件	斩地	×	4

注：[illegible]

晶术

名称	习得等级	属性	空中	CC
ファイアボール	—	火	—	2
フレイムシュート	变化	火	专	2
イラプション	16	火	—	3
ファイアウォール	23	火	—	3
ブレイズビースト	变化	火	专	3
ファイアストーム	29	火	—	3
フィアフルフレア	40	火	—	4
フレアトルネード	46	火	—	4
レイジングフレア	变化	火	专	4
エクスプロード	57	火	—	5
ヴォルカニッククレイジ	变化	火	专	5

注：[illegible]是在空中连击中使用[illegible]是在空中连击中使用[illegible]アウォール/ファイアストーム前置技，レイジングフレア是在空中连击中使用[illegible]变化[illegible]是在空中连击中使用[illegible]变化

BC

名称	习得条件	属性	空中	BG
皇王天翔翼	ハーメンツセインガルド兵第二次战斗	火	×	1
绯凰绝炎冲	空中发动BS专用	火	专	1
杀剧舞荒剑	第2部里昂战	斩火	×	2
业魔灰烬剑	守护者强化事件后	火	×	3
斩空天翔剑	最终BOSS战，用BS给予BOSS最后一击	—	×	—

备注：[illegible]斯坦装备的护手上附带了特技，如果这些特技未习得，[illegible]装备了该护手就可以使用，[illegible]这些特技[illegible]会习得[illegible]。不过需要注意的是通过[illegible]RANK3的奖励护手上附招来这些特技是不能通过升级学会的。

鲁蒂

特技

名称	习得等级	属性	空中	CC
サーチガルド	5	打	×	2
スナイプエア	11	斩水	○	2
ローバーアイテム	17	打	○	3
エスケープ・エア	21	—	○	2
スナイプロア	25	斩水	○	2
ブラッディローズ	62	斩水	○	4

术技

名称	习得等级	属性	空中	CC
スラッシュレイン	—	斩水	○	2
サーペントエッジ	98	水	×	3

BC

名称	习得条件	属性	空中	BG
トリックスター	ハーメンツ的セインガルド兵战中习得	斩水	×	1
ライフディスチャージ	LV40	水	×	2
インブレイスエンド	守护者强化事件习得	水	×	3

晶术

名称	习得等级	属性	空中	CC
ファーストエイド	6	水	×	3
アイスニードル	9	射水	×	2
アンチドート	13	水	×	2
アイスウォール	15	水	×	3
ブリザード	19	水	×	3
ヒール	20	水	×	4
シャープネス	22	无	×	3
アイストルネード	23	水	×	3
アシッドレイン	24	水	×	3
リカバー	26	水	×	4
ナース	27	水	×	5
バリアー	29	水	×	3
レイズデッド	32	水	×	6
アイシクル	35	水	×	4
ディープミスト	42	水	×	4
キュア	46	水	×	5
サイレンス	48	无	×	3
メイルシュトローム	50	水	×	4
リザレクション	52	水	×	6
ディスペル	54	无	×	4
タイダルウェーブ	56	水	×	5

菲莉娅

特技

名称	习得等级	属性	空中	CC
インスペクトアイ	7	—	×	2

术技

名称	习得等级	属性	空中	CC
フィリアボム	3	打光	×	2
ツインボム	17	打光	×	3
フォースフィールド	27	光	×	4
ジャッジメント	41	光	×	4
ハイドバーティ	52	—	×	4
ボムレイン	58	打光	×	4

晶术

名称	习得等级	属性	空中	CC
ライトニング	5	光	×	2
ファイアボール	9	火	×	2
ストーンブラスト	11	打地	×	2
ウインドアロー	13	风	×	2
ストーンウォール	15	打地	×	3
ストーム	19	风	×	3
フレアトルネード	21	火	×	4
アイストルネード	23	水	×	3
サンダーブレード	25	斩光	×	3
トラクタービーム	29	—	×	3
レイ	31	光	×	3
フィアフルフレア	33	火	×	4
サイクロン	35	风	×	4
[illegible]	37	[illegible]	×	[illegible]
ホーリーランス	39	射光	×	4
エクステンション	44	音	×	4
エクスプロード	47	火	×	5
タイダルウェーブ	50	水	×	5
インディグネイション	55	光	×	5
メテオスォーム	61	—	×	5
ストップフロウ	65	—	×	6
ブラックホール	70	暗	×	5
ビッグバン	97	光	×	5

BC

名称	习得条件	属性	空中	BG
セイクリッドブレイム	LV12	光	×	1
ディバインパウア	LV40	—	×	2
リバースクルセイダー	守护者强化事件后习得	光	×	3

里昂

剑技

名称	习得等级	属性	空中	CC
魔神剑	2	斩	×	2
空袭剑	14	斩	○	2
虎牙破斩	18	斩	○	2
飞燕连斩	22	斩	○	3
爪龙连牙斩	28	斩地	×	3
双牙斩	40	斩地	×	2

术剑技

名称	习得等级	属性	空中	CC
卧龙闪	10	斩地	○	2
幻影刃	15	斩暗	×	2
月闪光	26	斩光	×	3
魔人暗	34	斩暗	×	4
崩龙斩光剑	50	斩光	×	4
魔人灭杀暗	95	斩暗	×	4

升华剑技

名称	习得等级	派生元	属性	空中	CC
魔神剑·双牙	—	魔神剑	斩	×	2
双牙斩	LV40	虎牙破斩	斩地	×	2
崩龙斩光剑	LV50	爪龙连牙斩	斩	×	4
卧龙灭破	—	卧龙闪	斩地	○	2
月闪虚崩	—	月闪光	斩暗	×	3

注：[illegible]升华剑技[illegible]连续使用相同特技时发生的变化，与斯坦的变化不同。

晶术

名称	习得等级	属性	空中	CC
ストーンブラスト	8	打地	×	2
グレイブ	12	地	×	2
ストーンウォール	16	打地	×	3
ピコハン	20	打地	×	3
エアプレッシャー	24	地	×	3
デモンズランス	31	射暗	×	4
ピコピコハンマー	38	打地	×	4
グランドダッシャー	45	地	×	4
ブラックホール	80	暗	×	5

BC

名称	习得条件	属性	空中	BG
[illegible]破灭[illegible]暗	LV5	暗	×	1
[illegible]神炼[illegible]	LV30	暗	×	2

伍德罗

剑技				
名称	习得等级	属性	空中	CC
风神剑	5	射风	○	2
煌磷升	16	斩风	×	2
拔碎牙	–	斩风	×	2
刹那	34	斩风	○	2
秋沙雨	42	射	×	3
空破绝掌击	50	斩音	×	4
烈空刃	55	斩风	○	4
绝影	96	斩风	×	3

术剑技·术弓技				
名称	习得等级	属性	空中	CC
豪烈	4	射土	×	2
疾风	7	射风	×	2
阳炎	9	斩风	○	2
雹雨	39	射水	×	3
虚封	47	射音	×	3
断空剑	50	斩风	○	3

晶术				
名称	习得等级	属性	空中	CC
ウインドアロー	12	风	×	2
ストーム	20	风	×	3
ストリームアロー	–	风	×	3
ウォールウインド	–	斩风	×	3
エアスラスト	–	斩风	×	3
サイクロン	46	风	×	4
ゴッドブレス	60	风	×	4

BC				
名称	习得条件	属性	空中	BG
裂冲苍破尘	–	斩风	×	1
皇舞旋煌闪	在ベルレイオス修理守护者后习得	斩风	×	2
刹华斩	守护者强化事件后习得	斩风	×	3

莉莉丝

特技				
名称	习得等级	属性	空中	CC
ターンオーバー	17	打	○	2
リリスラッシュ	22	打	○	3
キックラック	27	地	×	2
死者の目覚め	32	音	○	3
まんぼう战吼	50	打水	○	4
フラッシュバック	70	打	×	4
まんぼうストライド	99	打水	×	4

术技				
名称	习得等级	属性	空中	CC
アクアスマイト	5	水	○	2
ステイクフレア	13	火	○	2
レインボーアーチ	40	光	○	2

BC				
名称	习得条件	属性	空中	BG
サンダーソード	14	光	×	1

玛丽

剑技				
名称	习得等级	属性	空中	CC
猛袭剑	4	斩打	×	2
魔神剑·改	7	斩	×	2
疾刀踢	10	打	×	2
瞬迅狼牙	17	斩打	×	2
狮子战吼	20	打	×	3
刚·魔神剑	23	斩	×	3
旋风冲	27	斩打	○	2
崩袭钟	30	斩打	×	3
烈·魔神剑	34	斩	×	3
狮子王灭碎	50	斩打	×	4
割破爆走击	92	斩打	×	3

术剑技				
名称	习得等级	属性	空中	CC
刚雷剑	13	斩打	○	2
阳炎	38	斩风	○	2
真·刚雷剑	45	斩打光	×	3
爆神狂刹	50	斩打火	×	4

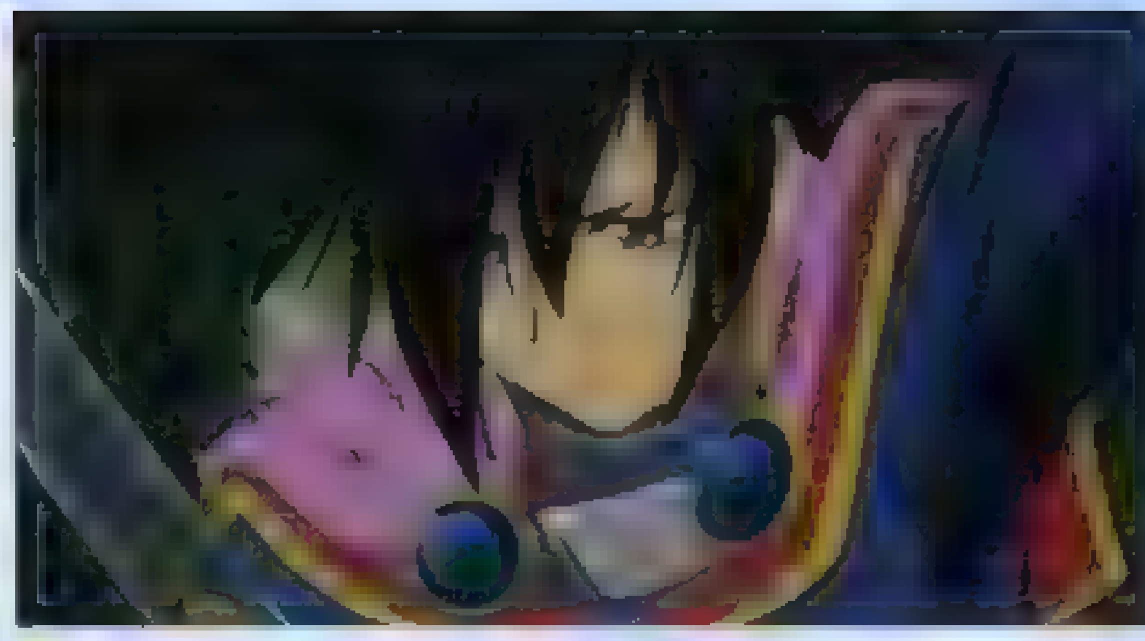
BC				
名称	习得条件	属性	空中	BG
森罗爆碎	LV14	斩打	×	1
斩	LV40	斩打	×	2

乔尼

术剑技				
名称	习得等级	属性	空中	CC
あたるシンフォニー	5	音	×	3
しびれルンバ	10	音	×	2
ソニックレイブ	15	音	×	3
なかよしワルツ	20	音	×	4
かわせマーチ	23	音	×	3
ごーごーサンバ	25	音	×	3
ビートヘヴン	30	音	×	2
リバーブソウル	35	音	○	3
ねむれララバイ	40	音	×	4
ミラクルボイス	50	音	×	4
リフレクトレイジ	60	音	×	4
まわれロンド	90	音	×	3

BC				
名称	习得条件	属性	空中	BG
ソニックストリーム	LV14	音	×	1
レイヤースフィア	LV40	音	×	2





切尔茜

特技				
名称	习得等级	属性	空中	CC
斜阳	–	打	×	3

术剑技				
名称	习得等级	属性	空中	CC
朱莲	–	射火	○	2
冲破	–	射地	○	2
疾风	–	射风	○	2
飞燕	–	射风	○	2
豪烈	–	射土	○	2
月华	–	射暗	○	2
迅雷	34	射光	○	2
雹雨	44	射水	○	3
死天灭杀弓	49	射暗	○	4
星覇	54	射光	○	3
螺旋	91	射暗	○	3

BC				
名称	习得条件	属性	空中	BG
白椎·冻华	再次加入时习得	射水	×	1
ワイルドギース	LV40	射	×	2

麦缇

特技				
名称	习得等级	属性	空中	CC
ファルコンフレッジ	10	打	○	2
グレイトアッパー	14	打	○	3
ロンブショルダー	18	打	○	2
イカスヒップ	–	打	○	2
ヘルズハリケーン	–	打	○	3
リザレクトキアイ	40	打	×	4
メッサスロウ	46	打	×	4
メタルボディ	50	打	×	3
ハートブレイク	94	打	×	3

术剑技				
名称	习得等级	属性	空中	CC
ボルトスラスト	6	打光	○	2
マッスルヒート	25	火	×	2
ヘヴィボンバー	55	打光	×	4
クラッシュアース	60	地	○	4

BC				
名称	习得条件	属性	空中	BG
トレピアンヒップ	LV15	打	×	1
ゴッツアブロウ	LV39	打	×	2

通关之后

通关之后游戏会提示玩家记录，二周目时会继承隐藏迷宫中购买的技能、游戏时间、术技和料理的使用次数、怪物图鉴、料理图鉴、DS战记、DS图鉴、收集图鉴、全手动之书、网络联动的特典等，而料理配方以及称号不会继承。另外，只要之前在隐藏迷宫中获得了解禁最强装备的晶球并且制作一[illegible]

[illegible]

二周目[illegible]难度，[illegible]HARD难度[illegible]，[illegible]一击的伤害变为[illegible]，经验值奖励上升，敌人的BG上升变慢。二周目[illegible]CHAOS难度，该难度下敌人HP、攻击力比EVIL难度有所上升，[illegible]一击的伤害变为4倍，经验值[illegible]上升，敌人的BG上升变慢。

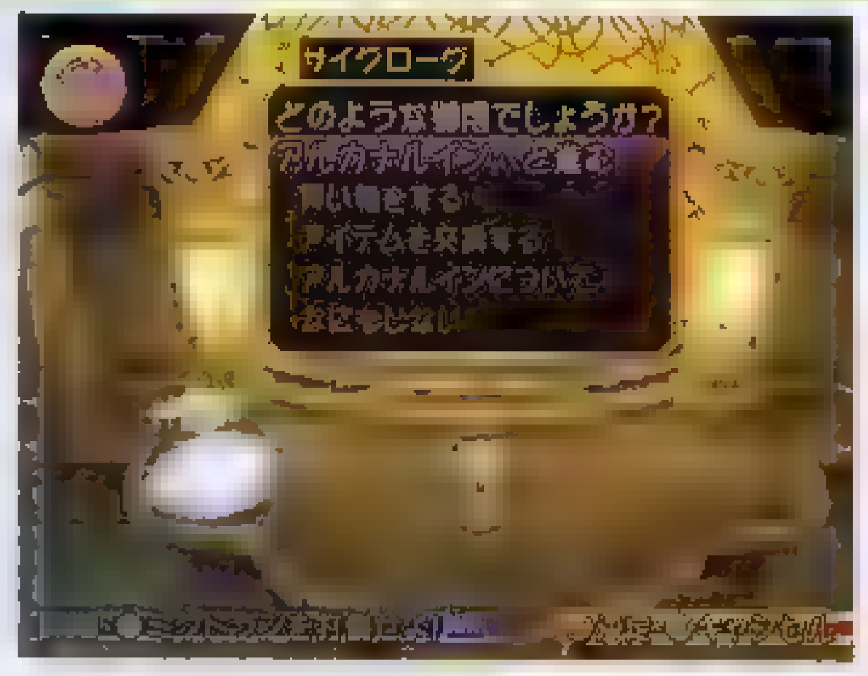
本作中虽然没有GRADE值，但依旧有GRADE SHOP[illegible]

[illegible]

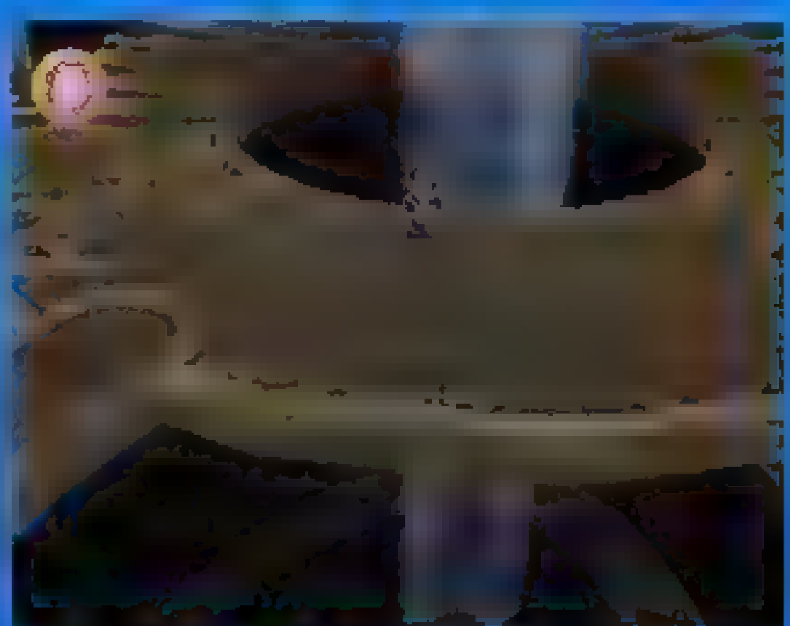
&3DM-SM

隐藏迷宫アルカナルイン

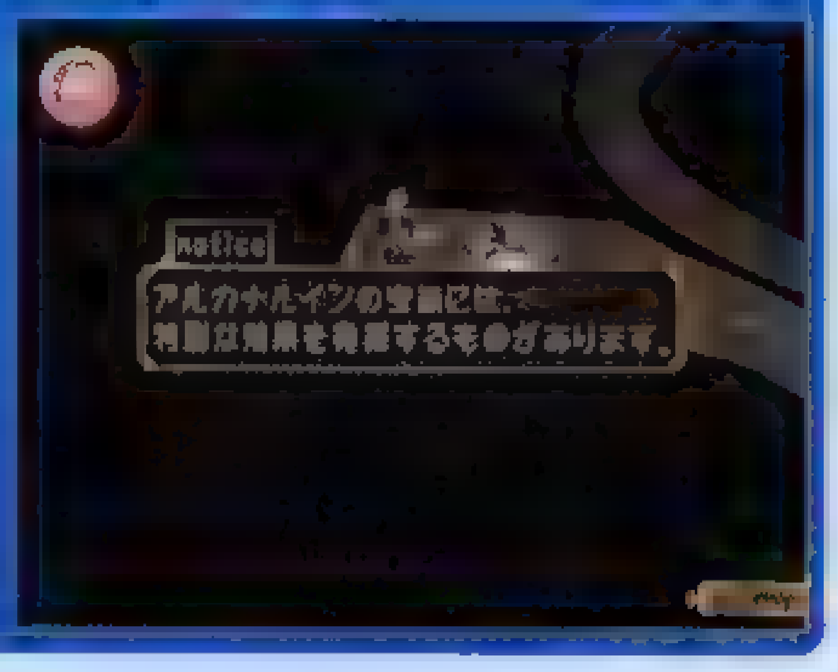
游戏通关后照例会提示记录，之后读取该记录就会回到最终战前的记录点，门的旁边会见到熟人小丑サイグローグ，和他对话后就能开启隐藏迷宫，然后回去最初和鲁蒂相遇的那个神殿就会在深处找到他，和他对话选第一项就能进入隐藏迷宫，其余选项分别为购物、用迷宫里获得的EX点数交换物品以及迷宫解说。整个迷宫一共分为10层，每层可以选择使用1到5个队员，但要注意，同一名队员的使用次数是有限制的，除了莉莉丝可以用4 次外，其余角色都是6次，也就是说你不能用固定的角色从头打到尾。在迷宫中不能用支援角色更换战斗队员，战斗结束后战斗不能的同伴会被强制踢出队伍（不欢迎弱者？），迷宫里的战斗是不能使用自己身上原有的物品的，必须是在迷宫里获得的才行。每一层都有一名守护的BOSS，需要找到并击败它才能继续前进。



第1层

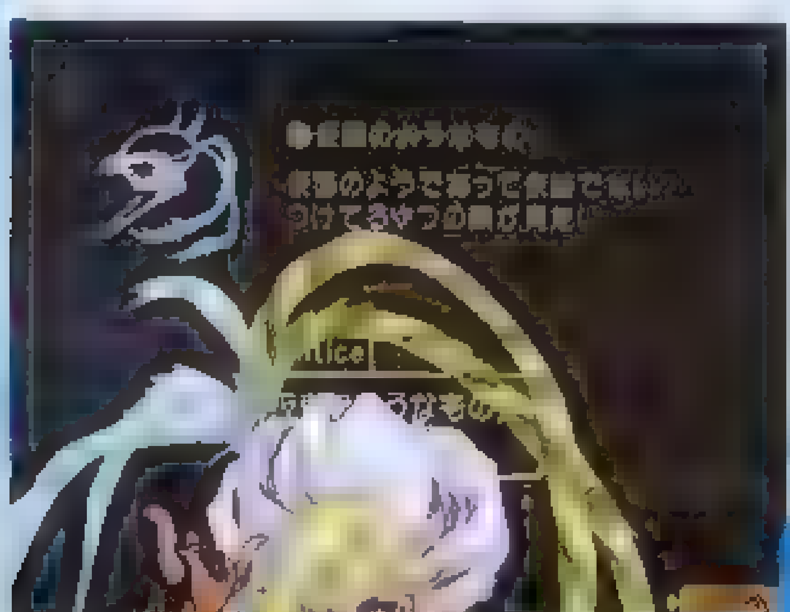


[illegible]反效果，每层同种颜色的宝箱效果是固定的。迷宫里的敌人非常强悍，但是相对的经验值也超多，随便一场战斗就有5到7万的经验值，因此是练等级的最佳场所，另外这里的战斗还能打出最珍贵[illegible]



第2层

路上的平台在站上去一定时间后就会下降，在一个下降的时候必定有另一个平台上升，场景不算大，但是岔路比较多，这里的小兵具有很多属性的耐性且会麻痹、热毒等状态攻击，请事先做好准备。守护者还是比较容易找到的，但是有耐心的最好把所有路都走一遍，把宝箱里的东西拿到，尤其是可以强化最强装备的晶球请务必取得。这层的守护者依旧是杂兵，不难对付，只是传送点会出现在其他地方，需要走一段回头路。





乔尼

第3层

[illegible]守护者出现在最上面，这次的对手是[illegible]形状的[illegible]，名字是[illegible]，会使用[illegible]本人所有的特技，虽然体积可以忽略不计，但是它们的防御力却突破2000，加上行动速度非常快，聚在一起十分凶猛，小看它们的话是会吃大苦头的，这大概就是传说中的"万蚁蚀象"了。

第4层

这层有大面积的冰冻地面，在上面行走会打滑，另外边界和路上的铁丝网撞上会损失体力。守护者这次是会不断移动的，同时还会丢出爆弹攻击玩家，被打中也会减少HP，我方行走速度比它快，但是要注意不要被障碍物挡住。这里的敌人回避率奇高，会打得很辛苦，虽然可以逃跑，但会扣EX点数，所以自己根据形势来决定是否战斗。BOSS是两条类似九头龙的怪物，HP很多而且由于体积太大不能冲刺或跳到它背后，所以千万不要被它们包夹，不然几个大魔法一出铁定全灭。



第5层

[illegible]中间的断路要靠来回滚动的轮子[illegible]小丑所在的地方



第6层

守护者和传送点就在开始出现的地方对面的平台上，但是需要点燃初始位置的几个特定的烛台才能启动机关，因此先要走别的路找到小丑，他所在位置的烛台点燃状况就是提示。移动的浮游台需要不断跟着它走才不会掉下去，这里有个BUG，不小心掉下浮游台后再次出现时调查开关，人物会直接腾空"走"到对面的平台上，不过不移动的话还是会立刻再掉下去，必须再重新跟着平台回来走一次。这次的BOSSフィンレイ使用的全是《重生传说》的主角维格用的招式，速度很快且攻击附带催眠效果，弱点为射属性和地属性，因此推荐上チェルシ 。

第7层

基本上和第三层的构造差不多，只是场景要大很多，除了用铁球开路之外没有其他的解谜要素，杂兵均为火属性弱点，主角可以充分发挥威力，守护者也只是一般的杂兵。

第8层

敌人基本都是音属性弱点，不想逃跑的话就派乔尼上场吧，构造和第一层类似，一路向下走到底就能找到守护者，是一只昆虫，能力值不高，唯一有威胁的只有石化光线了，记得事先准备好料理。这层没有传送点，打赢之后继续前进就能去下一层。

第9层

[illegible]路上升和下降来前进，不算非常复杂。最后的守护者ごくもつ物理防御和魔术防御都是9999，HP不多时会使用直线大范围的特技[illegible]以及把对手HP变1的[illegible]，造型和动作都极具[illegible]特技[illegible]它的HP不多，[illegible]就能解决。

第10层

依靠单向的升降石板前进，场景不大，很容易就能找到位于最底层的守护者，而且只是普通杂兵而已，传送点在右边同样是最底层。进入最深部后点燃三个方向神像上的灯门就会打开，最后的传送点务必要存档，虽然要550点的EX点数，但绝对是值得的，因为接下来要面对的将是本作中最后的隐藏BOSS。

巴鲁巴托斯，在2代中就已经登场，其变态的能力相信很多玩家都还记忆犹新，这次他作为隐藏迷宫的最后敌人，并不出乎意料，虽然按照2代的设定斯坦是在受到胁迫的情况下被其杀死的，恐怕不少人对此都有怨念吧，这下正好借这个机会做个了断。下面简单地谈一谈如何击败巴鲁巴托斯：

首先，即使是NORMAL难度，其攻击力也足以秒杀等级80左右的主角，那么SIMPLE难度呢？对不起，NBG为了防止玩家偷偷降低难度而设定SIMPLE难度开场就会被他用一招全屏攻击秒杀。其次，很多网上的讨论都说对付他不能使用道具，原因是他会立刻使用秘奥义“不许使用道具”，但是通过实战不难发现，这招只能秒杀使用道具的我方队员以及他身边的人，因此，只要分散在其两



边，那么就至少能保证不被全灭，而这一点非常重要，另外他不会连续使用这招，中间会有一定时间的间隔！出场队员方面，主角斯坦是必须的，出于回复方面考虑，女主角鲁蒂也要带上，由于对手是音属性弱点，乔尼最好也要上场，最后一个名额随意，笔者不太推荐菲莉娅，原因是HP实在太少了，加上过低的AI，根本发挥不了什么作用，只能成为队中的累赘。玛丽和孔曼是比较好的选择，一来血多能扛，二来也能在连携中帮上忙。主角的护手要装斗技场的奖品バトルガントレット，效果为蓄力时变换为刚招来，饰品装上蓄力时瞬间完全回避的宝石，强化以攻击力为主，另一块可以自己选择，笔者在打的时候极端地选择了伤害值2倍但极易造成气绝的宝石，同样将攻击力强化到顶，为的就是速战速决。神剑的强化除了和cc有关的之外，其余也全加在攻击和集中力上吧，鲁蒂则是咏唱时间缩短。至于其他队员的装备尽量挑数值高的就行了，饰品则需要防石化和热毒的。料理推荐战斗不能自动回复以防万一，一切准备就绪后就开始挑战吧。开场之后主角快速跑前挡住巴鲁巴托斯，然后不断使用↓+□，由于宝石的效果能够回避掉大部分的攻击并以极快的速度积攒BC槽，同时刚招来也能顺便“踏”掉对方几百点HP，一旦同伴的攻击造成对方硬直的时候就可以上去连段了，而最后务必要以3级秘奥义业魔灭烬剑结束，这样一套下来打掉它30000左右的HP是没有问题的，当然如果装备上了伤害2倍的宝石并且被女主角提升过攻击力的话就更加可观了，之后只要不断重复这个过程即可。巴鲁巴特斯的攻击方式主要有如下几种：正面的挥斧接着向斜前方发出冲击波，带石化效果，威胁不大；近身将对手抓起，强制将HP减为1；三连杀，这个被打中不死也重伤；周身大范围的震波，对于主角来说，这是威胁最大的一招，因为持续时间长加上附带热毒效果，如果没有女主角帮忙解除的话多半就只能直接Re-set了；最后就是最强的直线冲击波了，后排队员被打中直接秒杀，看到他突然极速向后跑就必须赶紧上去打断了，实在不行可以使用暂停时间的闹钟（这个不会受到秘奥义反击）。如果有队员不小心死掉而料理也用了的话就等着女主角救吧，女主角死掉的话就想办法跳到BOSS的身后并拉开距离，然后控制其他同伴使用复活药，虽然该队员会被反击死，但只要女主角还在就有希望重整旗鼓。当巴鲁巴托斯的HP降到四分之一左右的时候会开始集气，之后会放出全屏攻击的必杀技，必定造成全灭，集气大约需要5秒左右的时间，虽然可以用秘奥义打消，但经常会出现砍不出硬直的情况，所以保险起见还是用闹钟吧，这个时候再用一次灭烬剑的话就差不多能结束战斗了。以上就是笔者的一点心得，总之正面硬拼是绝对不行的，因为本作中的巴鲁巴托斯在攻击频率和移动速度上大大超过了2代，用疯狂来形容绝不为过，一旦攻击落空就只能等着被他痛宰了。打败他之后除了经验值和透镜外，全员会得到最强称号以及大量的EX点数作为回报。

至此，隐藏迷宫就算踏破了，当然如果有需要练级和交换物品的还可以继续进去逛，同时还能捡到许多不错的道具，比如强化出最强武器的晶球、莉莉丝的翻车鱼道具以及不少稀有的收集品。此外，用取得的EX点数就能和小丑交换特殊物品，除了稀有的宝石和药草之外，还有所有角色的人偶，作用是





装备后角色的外型和技能会变成该人偶代表的角色，但能力值不变，这样就可以同时让4个一样的角色上场战斗了，相当恶搞。最重要的是已经取得的人偶会被继承到下一周目的游戏中，为了今后游戏的乐趣，大家就拼命进迷宫赚点数吧！

流程

01 飞行龙

一开始斯坦就被要扔下飞行龙，这里省略了原PS版的一些情节。不管这些按照道路前进，拉开箱子往楼下走。途中碰到神秘女性两人（其实就是鲁蒂和玛丽），情节后斯坦得到古老的剑和怪物图鉴，强制战斗后此时在飞行龙里就会遇敌了。之后继续前进，在甲板上发生剧情后斯坦坐救生艇从飞行龙上落下。

Check Point

02 山小屋

情节后伍德罗加入，此时也可以进行守护者强化了。沿着山路找到切尔茜，然后沿着来的道路回到山小屋。

Check Point



03 国境之街ジェノス

沿着山路来到ジェノス，伍德罗脱队，前往北门发生剧情，碰到玛丽，之后斯坦答应玛丽去帮助她困在神殿中的同伴。

Check Point

04 神殿

与玛丽一起从来的道路返回，途中发生剧情，玛丽指出隐藏的道路。从隐藏道路进入神殿，在神殿中救下鲁蒂，此时斯坦才发现鲁蒂就是在飞行龙上遇到的神秘女性，而两把守护者也会面了。

从正门出神殿然后回到ジェノス去酒场发生剧情，众人决定前往ハーメンツ。第二天出村来到大地图鲁蒂会给斯坦世界地图。

Check Point

05 ハーメンツ

ハーメンツ就在ジェノス附近，地图上下一个要去的地方会闪光，这是今后攻略一定要注意的地方，而且如何前往下一个地点的具体方向和路线都会在小对话中说明。

进入ハーメンツ后前往最里面的ウォルト的豪宅，剧情后出门与士兵战斗，二连杂兵战之后就是与里昂的战斗了。里昂必败，所以不用挣扎了，等着他放BC技吧。之后被里昂带到首都ダリルシェイド。

06 ダリルシェイド

在王城结束见国王的情节后前往ヒューゴ的宫邸，情节后众人准备前往ストレイライズ神殿。

07 ストレイライズ森～ストレイライズ神殿

穿过ストレイライズ森林来到神殿，此时发现如果要打开里面的正门必须破坏结界石。结界石分布在神殿的各个房间中，注意在打结界石的战斗时先干掉水晶，不然它会不停召唤石像兵，但石像兵的数量总共只会是两个。

破坏结界石后进入大圣堂里面，此时踩亮黑或白的机关就行了，两者任意踩一种颜色均可。进大圣堂后发生剧情，之后菲莉娅成为同行NPC，接着返回ダリルシェイド。

Check Point

08 ラディスロウ

剧情后前往ダリルシェイド的港口，航行途中守护者提议先前往输送舰ラディスロウ，于是众人乘坐海龙来到海底的ラディスロウ。

ラディスロウ里一开始有些门打不开，但只要找到铁锹(つるはし)就能撬开了。之后来到最深处发生剧情，菲莉娅得到她的守护者。(都变成剑了还是那么好色-_-)调查外面的传送装置可以直接传送到门口，这也是以后很多迷宫中的常备装置，可以好好活用。

得到守护者クレメンテ后菲莉娅正式成为同伴，此时支援角色的系统正式开启。

09 港町チェリク

来到チェリク前往バルック的事务所，剧情后出港町向北走来到カルビオラ。前往这里的ストレイライズ神殿，之后发生剧情，众人决定晚上潜入。前往宿屋住宿，晚上从神殿后门进神殿。来到神殿的大圣堂，与之前的神殿一样，这里也有密道。进入神殿深处发生剧情，战斗后众人决定前往フィッツガルド。

Check Point



斯坦

10 ノイシュタット

从港口出发前往ノイシュタット。去イレーヌ家发现她不在，于是鲁蒂提议去买冰淇淋，前往城里北边的花园。剧情后麦缇向斯坦提出单挑，需要注意的是斗技场没记录点，以防万一记得去宿屋记录。

战胜麦缇后发生ノイシュタット被袭击事件，解决掉怪物后大家准备一下前往港口，在港口处麦缇加入。

11 海盗船

海盗船上的敌人是可见的，这里不会随机遇敌，只有与海盗接触了才会进入战斗。这里的敌人很多会石化攻击，所以在饰品上可以针对此调整一下，而这里的敌人很多弱点属性为打击，所以麦缇在此时会很有用。来到船长室就是与BOSS巴蒂斯塔的战斗，他会召唤小兵，不用管，直接打他。胜利后回到港口，麦缇离队。

回到イレーヌ的家，剧情后从巴蒂斯塔那里得到情报，这次是前往アクアヴェイル。

Check Point

12 シデン领～モリュウ领

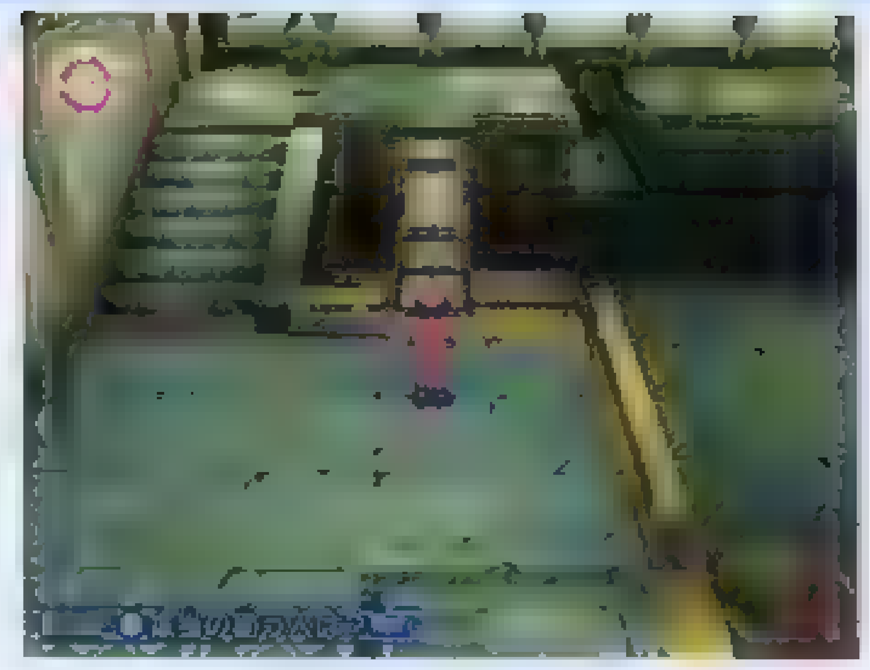
上岸后前往シデン领，这里没有奥贝隆社和教会，在得到情报后大家准备从海底洞窟前往モリュウ领。

出シデン按照地图上闪光的点就能找到海底洞窟，这里路比较长，怪物会麻痹攻击，需要注意。最后的BOSS战前卫的角色最好装备防毒的饰品。出洞窟很快就会来到モリュウ领。

13 モリュウ领

进入モリュウ领来到中心地带就会发生看到乔尼唱歌的剧情(是真的在唱歌啊，山寺宏一的声线果然美～)，之后回走在集市发生事件，身分暴露的众人赶紧逃离，此时得到乔尼的帮助。在秘密小屋对话后就乘小船前往モリュウ城吧。

モリュウ城里有许多谜题，在两个太鼓的地方要按照人像敲打的方式敲击太鼓。但这里最烦人的谜题还是来回开关水闸，而有的水闸的阀门是在箱子里的，要将箱子推下高台砸碎才能发现阀门。需要注意的是在需要调整4个箱子的房间不要将箱子推到木板边上，以免开水闸后出现BUG。正确的摆放方法如上图。



来到最深处就是再次与巴蒂斯塔的战斗，注意他的毒攻击，装备防毒的饰品吧。

打倒巴蒂斯塔后得到菲特的黑十字舰队的帮助，众人准备前往トウケイ领，由于船上有BOSS战，之前还是作一下准备吧。

14 トウケイ领

到了トウケイ领后先去门上面的路上开机关，这样河上的门就打开了，这样就能坐小船去トウケイ城了。这里进去后先要找一个龙头开关关水，然后绕道将箱子推到断了的地方搭路，然后上去调查人像开启左边的门。最里面是一个进十二生肖的门的谜题，按照十二生肖的顺序走就行了，顺序为：鼠、牛、虎、兔、龙、蛇、马、羊、猴、鸡、狗、猪。进去后就是BOSS战，BOSS的攻击属性为水，可以装备水属性轻减的饰品来预防。

剧情后去港口乘坐黑十字舰队的船前往ファンダリア的スノーフリア。

15 スノーフリア

到达スノーフリア后从港口前进到街上就会发生剧情，众人准备去救伍德罗和切尔茜。出城自动进入ティルソ森林发生战斗。战斗后自动回到スノーフリア，剧情后伍德罗和切尔茜加入。然后众人决定穿过ティルソ森林前往サイリル。

Check Point



16 サイリル

进城后发生剧情，之后前往玛丽的家，玛丽的记忆恢复，然后大家决定前往ハイデルベルク。

17 ハイデルベルク

现在城里还空无一人，去东边民家，从秘密地下通道进入。通过密道后先是进入有冰面的版面，小心点走就行了，这里需要用巫师指轮来解谜。前进就是与玛丽的丈夫达利斯的战斗，战斗后玛丽离队。继续前进，依旧需要用巫师指轮解开冻住的锁链来解谜，在有烛台和一个封印的地方，只要将烛台火的点火顺序调整到之前看到的烛台点火顺序就行了。之后又是推箱子，用巫师指轮解冻，升降梯，开机关的谜题。来到最上部就是和BOSS的战斗，这里最烦的肯定是背后的龙的喷吐干扰，BOSS本身不是很强，如果斯坦习得了冰月翔闪就更好办了。

胜利后众人凯旋回到セインガルド，然后各奔东西，第一部结束，但谁都不知道真正的阴谋此时才浮出水面。

18 リーネ村

三个月后，斯坦依旧像以前一样生活着。被莉莉丝拉去买东西，在集市碰到巴卡斯，从他那里得到牛肉然后回家，结果第二天菲莉娅到来说神之眼又不见了。菲莉娅加入前往ノイシュタット，出村时从巴卡斯那里得到探索图鉴。

Check Point

19 ノイシュタット

来到ノイシュタット后发生剧情不知为何イレーヌ不见了。前往港口准备坐船时麦缇前来加入。

20 スノーフリア～ハイデルベルグ

坐船来到スノーフリア，在这里与玛丽和达利斯再会，出城时玛丽归队。接着来到ハイデルベルグ，见到伍德罗后伍德罗和切尔西归队，此时伍德罗也可以进行守护者的强化了，而伍德罗的守护者强化是继承里昂的。接下来就是找鲁蒂了，这里有两条路，笔者选择了坐船回ダリルシェイド，然后向东走前往クレスタ。在クレスタ找到鲁蒂后返回ダリルシェイド见国王，然后接受国王委托前往奥贝隆社废工场。

21 奥贝隆社废工场～海底洞窟

要注意的是这个迷宫通过的话就不能再来了，所以记得回收宝箱。从ダリルシェイド港口乘船来到废工场，一开始的谜题是操纵移动板以及用巫师指轮开启开关来打开门。之后红绿传送带的房间要注意的是红色传送带不可逆行，而绿色的可以。之后需要输入密码的地方输入12345(CHRIS，其实就是里昂和鲁蒂母亲的名字)就可以开门了，而输入678737(TAKARA，即宝物的意思)则是出现宝箱。

进入地下就是洞窟，在洞窟深处遇到里昂。宿命的对决开始了，虽然里昂HP不多但招式凶狠，BC更是疯狂所以一定要注意恢复。战胜里昂后就是里昂开启闸门让斯坦他们先走自己留下等死的经典剧情。(动画太美了，情节太感人了，看得人想哭T_T)

22 ダリルシェイド～ラディスロウ

天上城市出现后发生剧情，众人前往ダリルシェイド。剧情之后去港口再次前往ラディスロウ，进了ラディスロウ后直接传送到最深处。之后驾驶海龙前往リーネ村附近的洞，接着进入神殿。

23 隐藏的神殿

这里没解谜，只是每进一个门就需要留下一个守护者持有者，由于队伍中只有鲁蒂会恢复晶术，所以最好让她最后一个留下来。在深处战胜BOSS后拿到重要道具R钥匙，出神殿后发生剧情然后返回ラディスロウ。

返回ラディスロウ的剧情后出门找鲁蒂，鲁蒂就在有恢复装置的房间。之后去见其他同伴，ラディスロウ浮上准备进入空中都市，但可惜遭到守护龙的袭击坠落在外壳。从这时开始外壳的长途冒险开始了。

Check Point

24 イグナシー

前进的目的地在地图上都用亮点显示，所以不用太担心记不住路。先来到イグナシー，这里前进就是靠传送，之后来到传送中枢，以后其他地方开启后都可以传送到这里。接着从传送装置传送到アンスズーン。

25 アンスズーン

一开始里面比较暗需要去找能源，能源都在附近的房间里。将能源填充到里面的主控装置后一只老鼠捡了一个，这里就需要通过踩机关来堵老鼠的路，注意要把老鼠和洞隔开。夺回能源后下方的门打开，这样就可以去クラウディス了。

26 クラウディス

这里也是靠传送前进，注意路上有荆棘的地方碰到了会伤血，而矮的藤可以跳过去。在三个球的地方按照右边太阳，下边心形，左边月亮的顺序将球放进凹槽，然后上楼将星形球放入上方的凹槽，然后用巫师指轮向右边的装置喷火就可以解开封印了。之后去下面的记录点道路，前进开始BOSS战。打倒BOSS后步行回アンスズーン，然后回イグナシー的传送门，这次传送到ロディオン。

27 ロディオン

这里主要踢炸弹来炸开障碍物，有的障碍物炸开会出现传送点，然后出去后前往ヘルレイオス。

28 ヘルレイオス

这里需要用门卡打开相应颜色的门才能前进，先从右边的门拿到红色的门卡，然后去左边在传送带上用巫师指轮喷火炸箱子，有的箱子是淡蓝紫色的，很好分辨。注意最后一个有灰色卡的箱子要将前面得到的卡插入装置提示出紫色后才会在传送带上出现。用门卡开门后进入最里面与イレーヌ战斗，注意她有防护罩，所以用术作为主要攻击手段吧。胜利后众人准备返回ラディスロウ。(这路不是一般的长……)

29 ラディスロウ～シユサイア

回到ラディスロウ拿到中和装置接着从イグナシー来到シユサイア，在这里只要与红色的敌人战斗就会出现新路。出去后前往ミックハイル。

30 ミックハイル

这里谜题主要是踩色板，踩某种颜色的色板相同色的另一块也会跟着移动。在弹射的谜题地方如果想弹射到正中的通往BOSS的道路就将弹射板推至左一和左二的刻度之间的位置。BOSS战后发生剧情，之后进入ベルクラント。

31 ベルクラント

这里前进不久有个传送点可以传送回イグナシー，可以回去补给一下。这里的谜题主要是吸引空中敌人射出光线击中地上的黄色的机关上来开通道路。一路前进见到BOSS雨果，战胜他后真正幕后主使天上王出现，与天上王的战斗必败，剧情之后回到ダリルシェイド。

32 ダリルシェイド～クレスタ

回到ダリルシェイド之后乔尼归队，然后前往クレスタ消灭怪物。之后回ダリルシェイド，这里继续两场杂兵战，接着去宿屋。剧情后前往王城左边的研究室，之后去见国王然后乘坐始祖龙前往守护者研究所。

33 守护者研究所

研究所的谜题就是靠巫师指轮喷火打开机关，在用水晶反射光线的谜题的地方将光线调整到如下图位置即可。进去后就是主角和蒂姆罗斯的单挑，用无敌的蓄力恢复HP和蓄力短时间万全回避的无耻技巧吧，要注意最后一下需要3级BC技搞定蒂姆罗斯。之后守护者得到强化，守护者持有者都学会3级BC。守护者升级后众人前往ジャンクランド。



34 ジャンクランド

乘始祖龙来到ジャンクランド，进城剧情后前往城里的洞窟。洞窟中有毒气，需要中和剂，可以在外面的商店买或者迷宫中宝箱里拿。这里主要是用巫师指轮破坏喷毒气的石头，最深处的战斗之后自动离开。

35 飞行龙～ダリルシェイド

去飞行龙发生剧情，然后去ダリルシェイド的研究所，剧情之后大家决定去全世界各地收集透镜。

从ノイシュタット、カルビオラ、ハイデルベルク、トウケイ四个城市收集透镜后回到ダリルシェイド的研究所，然后就是为最后决战作准备了。此时是自由时间，可以在四周找找同伴发生一下他们的情节。最后在雨果的家找到鲁蒂，接着去酒场就结束决战前的一夜了。

36 ダイクロフト

第二天乘坐飞行龙来到最终迷宫ダイクロフト，这里的谜题分为三个阶段。第一阶段是镜子，能走的镜子有一个淡蓝色的光圈，很好辨认。第二部分是分组行动，需要两组人分别开启机关来让另一组人前进。第三部分比较复杂，主要是收集四块天地神明的石板，这里需要按机关来转动楼梯才能走到另外的地方。这里的升降梯谜题需要用巫师指轮向机关喷火，这样才会让升降梯不掉下去，而有的地方需要中途跳下升降梯用巫师指轮以及按机关调整楼梯的方向，此时要眼明手快，反应敏捷，难度不是很大，多试几次就行了。收集齐4块石板后将它镶嵌到滚石房间的最下方的凹槽中，然后调整透镜位置到正北方，而光也射向正北方，最后将水晶移动到透镜上这样通往最终BOSS的门就会打开了。

按惯例，最终BOSS为二连战，第二次变身后能力招式都超猛超华丽，但在蓄力恢复HP和蓄力瞬间回避加BC的无耻战法面前还是会应声倒下。

最后是感人的结局，你会发现片尾的人物原画是猪股睦实老师重新画的哦。

The End



新书特搜 NEW BOOK

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊，帮助大家及时了解电玩书刊上市消息以及重要内容，方便大家购买。

另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，可登陆levelup.cn网站的“电玩书刊区”(http://www.levelup.cn/book/)，随时可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会以原价6折的机会购买到最新书刊。动漫游工作室出品书籍还可在其淘宝店在线购买，网址：shop33788833.taobao.com

模魂志No.4

128页大16开+视频VCD

>>>12月20日 全国上市

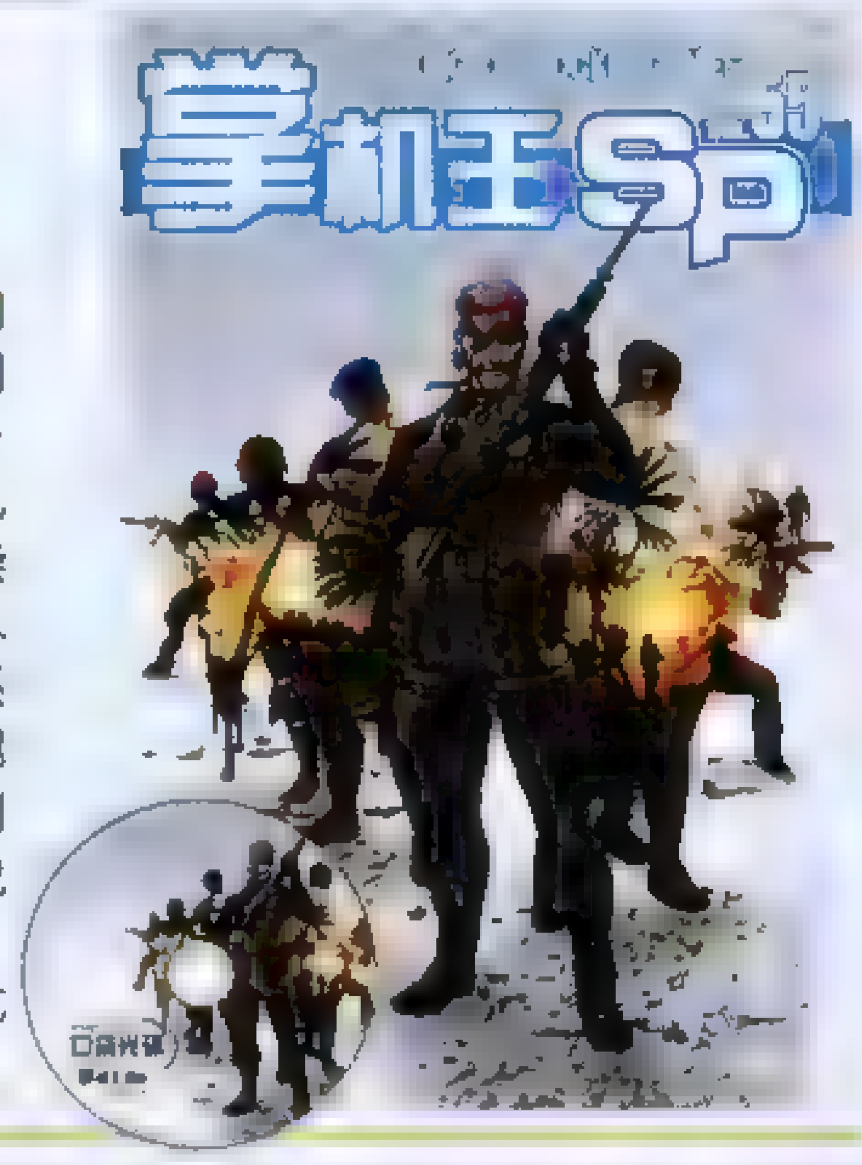
圣诞节将至，拿什么赠送亲朋好友呢？本次将为您献上《圣诞礼物DIY杯中小情景》。《星尘回忆录——被抹消的悲哀机体》将为您铺开星辰中的那段令人无法忘怀的往事。还将为您献上《次世代的机械设定——装甲核心》、《进化过度的怪物——CW版MSZ-010 ZZ高达》等模型达人的倾力之作。足以影响一代人的《圣斗士星矢》我们也将以冥王篇剧情和圣衣神话完成品介绍相结合的形式来为您翻开新的篇章。美少女PVC完成品款款亮相，让您领略型与美的融合。



掌机王SP 55辑

>>>12月21日 全国上市

2006年即将过去，展望2007，我们有许多值得期待和大事小事，本辑特别策划的《展望2007》专题，将和大家一同来关注这些即将在2007年发生的掌机界热点事件。“《MGS》系列”正统续作《潜龙谍影 掌上行动》登陆PSP，本辑将为大家带来大制作的详细攻略，系统、流程、剧情、隐藏要素，这一切都为你深入解析。另外本辑还收录《胜利十一人10 无所不在》（PSP）、《游戏王 对战怪兽GX 精灵召唤者》（NDS）等最新掌机游戏攻略，同时赠送《潜龙谍影》主题台历。



最终幻想XII 伊瓦利斯战史

>>>已上市

128页16开精装特辑+珍藏版原声CD

波澜壮阔的史诗震撼开篇
第十二次的战歌再度奏响

《最终幻想XII》珍藏版资料设定集，书中收录伊瓦利斯世界观全面解惑、全角色资料介绍、魔物敌人图鉴欣赏、精美设定原画赏析、制作人员秘闻访谈、官方外传小说等诸多内容，可以帮助您全面了解这部宏大的作品，绝对是FANS必备的完全事典。此外，附送的《最终幻想XII 战歌》CD精选了游戏中最经典的旋律，值得您永久珍藏。各地报刊亭销售中。



游戏光环DVD 21

欢迎进入次世代！

>>>已上市

全新栏目“欢迎来到次世代”带你领略次世代游戏风采！收录《源氏 神威奏乱》、《山脊赛车7》、《抵抗 灭绝人类》、《塞尔达传说 黄昏公主》《失落的奥德赛》精彩影像！游戏专题之《蓝龙》，解构角色&世界观解析；交叉评论总动员&影像版：《战争机器》；剧情影像：《源氏 神威奏乱》；音画欣赏《宿命传说》片头动画；热血最强：华栋作品“老四强补完计划-最终作”《魂斗罗》S弹超低分通关、《忍者龙剑传 黑之章》极限任务演示；动漫地带：为你带来最新鲜热辣的动漫影像。各地报刊亭销售中。



LEVELUP 游戏城寨 Level.19

>>>已上市



《蓝龙》发售纪念特别访谈；宿命传说2、生化奇兵等新作速报；特稿：打开潘多拉的魔盒——游戏心理初探；研究室专题 Vol.12 潮起潮落 PSP破解不太平；城寨小百科：奥尔良之女——圣女贞德；Web Show：电影中的计算机 / 是否应该梦醒？一个游戏设计院校毕业生眼中的就业前景；美优馆：藤本美贵。各地报刊亭销售中。

>>>Level 20 12月23日见

死或生极限沙滩排球2 沙滩魅影

>>>已上市



被称为“世界上最可爱的游戏”的《死或生极限沙滩排球2》终于推出了，不过因为是制作在X360主机上的缘故，也许很多玩家都与这些游戏里的可爱女生无缘。《死或生极限沙滩排球2 沙滩魅影》将会收录全部9名女主角的精彩瞬间，将9位女主角最美丽可爱的一面展现给大家；除此之外还将送出精美的特制游戏主题扑克牌，这对于玩家们来说也是不可多得的收藏精品。各地报刊亭销售中。

2007掌机年鉴

>>>已上市



NDS、PSP面市纪念特辑，收录全球权威游戏资讯媒体GAMEPSOT对于两大掌机平台全部游戏的权威评价，并收录十余款经典游戏详细攻略，更有新手购机指南、使用技巧，游戏汉化教程等特别企划。随书附送精选音乐CD，大量精彩内容，尽在《2007掌机年鉴》！

www.plumbook.cn

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀有话说

可能大家还记得卡伦在上期的"天堂传言"中提到《游风艺苑》将会在整体上做一些调整的消息。其实，当他说要把栏目的制作托付给我的时候，本刀先是觉得非常突然，既而任重道远的感觉油然而生。毕竟，从大批各有千秋的优秀来稿中选出最有代表性的作品绝非易事，稍不注意就会挑花了眼。但本刀有信心把这个属于广大读者的栏目做好，让朋友们的才华能够更加淋漓尽致地得以展现。希望大家一如既往地支持我们的栏目！



重庆・WHITE CAT

据作者说自己在《怪物猎人》的世界中奋战了上百个小时才拿到图中这套"麒麟改"，该系列的吸引力可见一斑。不过假如游戏中的mm都像画中的这位美貌与实力兼备的话，肯定会吸引更多的玩家来结伴冒险的。



三亚・十斤

克蕾森特，《VP2》中登场的战魂之一。生前经历曲折，身为贵族，却被狠心的继母赶出家门，历经坎坷成为白光将军，但最后还是在战斗中下落不明……眼前的这幅作品最可贵之处在于整体氛围的把握。阴霾的暮色下，独坐在花海中的她凝望前方，目光里充满迷茫与哀伤，或许在追忆自己命运多舛的一生吧！

威海・修毅

一幅名为《风魔小太郎》的原创稿件，但除了日式鬼脸面具与人物的职业勉强有些关系外，作者笔下的这位著名忍者更像是来自奇幻作品的角色。天马行空的想像力是作品最突出的亮点。







北京・面包超人

"掌管地狱之火的恶魔的女儿，拥有地狱之火的能力"，作者这样描述自己创作的人物。而右边这幅非常专业的作品，显然比文字更有说服力。洋溢着神秘气息的华丽造型设计、厚重但不失绚丽的色彩搭配、高超的上色技法和细节处理，都使得这位特色鲜明的女性角色跃然纸上。

成都・毕玉洁

如果没有"独眼龙"三个大字，相信大家难以把眼前的这位面目清朗的剑客与《战国BASARA》里那位个性张扬的伊达政宗联系起来。但不得不承认作者的技法颇为全面，尤其是大写意的龙，为作品增色不少。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明）。也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！



胜负师：不用多说，次世代依然是近期自由谈的大热话题，所以本次收录的三篇文章均与次世代有关，不过在形式上进行了一些新的探索。比如第二篇文章是一个PS3相关活动的观后感，其中提出的外包概念的确值得国内的游戏从业者思考。第一篇评论算是中规中矩，作者把目光聚焦于革命主机Wii，当然这也只是一家之言。因此，我们特别收录了近期读者回函中关于次世代比较具有代表性的看法，也是希望起到“自由谈”栏目的作用，让大家畅所欲言。这里要特别感谢D·S的整理和编辑。今后，我们还会就一些热点话题向大家征集意见，希望各位玩家踊跃参与，把您的观点与更多人分享，我们也乐意为大家提供这样的平台。

革命尚未成功 老任仍须努力

文 Yasu Matsushima

与PS3的尴尬登场截然不同，11月19日Wii在北美地区的全面铺开似乎使一贯喜欢刺激和新鲜感的老美们找到了发泄的新方法。疯狂热销的背后，呈现在我们眼前的是更多的人——尤其是很多以前对游戏不太感冒的人——加入到了Game players的行列之中。当然，更准确的说，应该是Wii game players。就连我那在美国某乡下小城艰苦奋斗的同学，前几天也在QQ上对我埋怨说他隔壁住的那小两口自从买了Wii以后，再也不出去泡吧了。取而代之的是成天在电视机旁不停的稀里哗啦和兴奋的尖叫声，吵得他都想去投诉。在这里，我们先不去讨论类似这样的情况在美国已经购买了Wii的人群中是否具有相当的普遍性。但已经可以肯定的一点是，任天堂当初的所提出的拉更多人上游戏这条“贼船”的目的，算是初见成效了。至少当PS3和X360还在为谁的画面更优秀谁的机能更强大这些传统话题争论不休的时候，Wii已经凭借它那小巧的身躯从那两个庞然大物深陷的迷魂阵里巧妙地绕了出去。不过，这种一马平川的大好形势，并不意味着任天堂将轻松取得这场刚刚开始的次世代战争的胜利。

回想当初Wii的价格刚刚正式公布的时候，美国任天堂的“大金刚”总裁雷吉就牛×哄哄的叫嚣：只要Wii一上市，任天堂就能赚钱。而前不久大神宫本茂站出来对Wii成本的现身说法，也表明了Wii的造价的确低廉——尽管我们很难理解他所说的为什么使用了区区512M的NAND闪存而使Wii的成本大增的说法。而从事实上来看，暂且不论那些基于IBM和ATI成熟技术之上而开发出来并能低成本量产的CPU和GPU，或是内置于Wii机体之中的蓝牙和WiFi技术，仅仅是那对多加了几颗感应红外线定位的二极管的遥控器手柄就能卖出将近80美元的高价，就足以证明雷吉的豪言壮语并非只是威吓对手给自己壮胆的随口胡诌了。Wii的营销理念，完全打破了以往数十年来游戏业界主机亏本卖，而靠收取软件权利金的方法赚钱的陈腐模式。只要任天堂继续保持如NDS那样的软件开发战略，这种硬件软件奇各有所得的模式将会逐渐扩大下去。

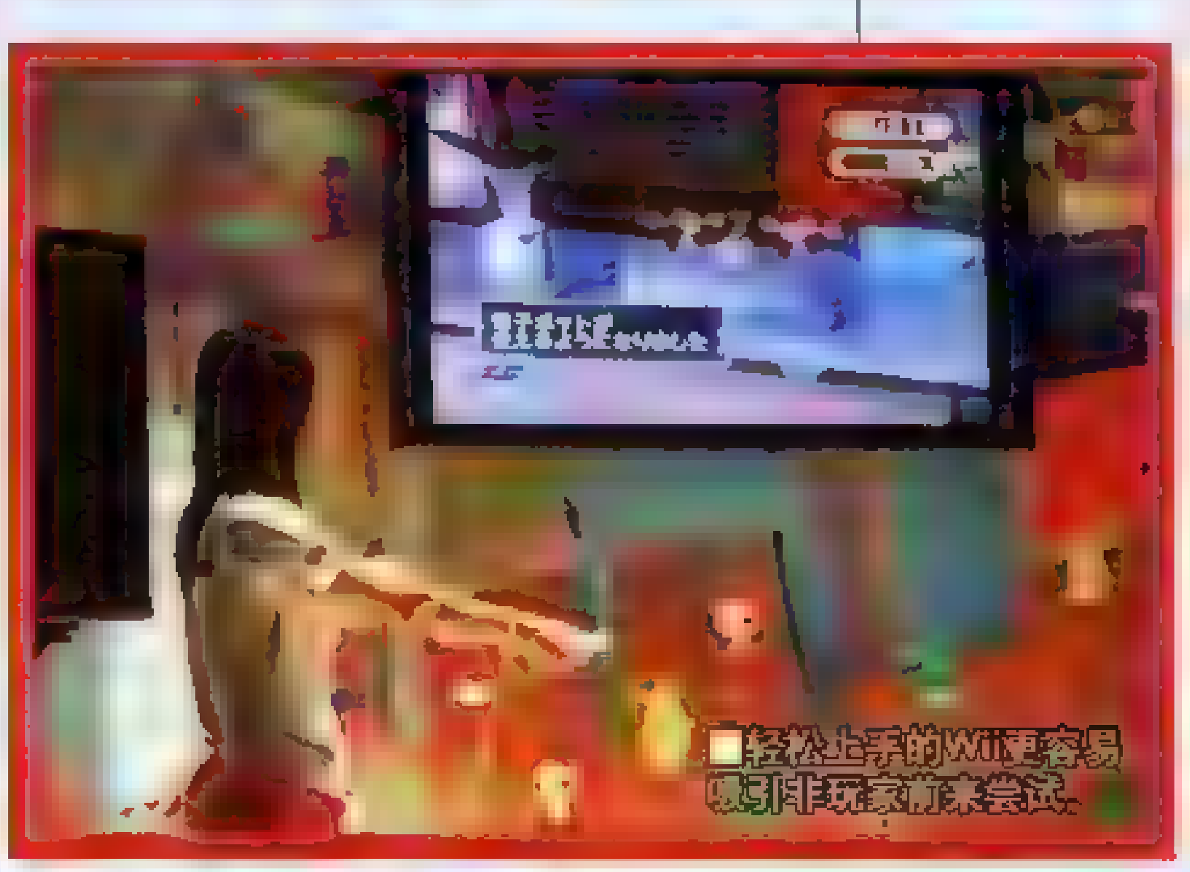
不过，不可否认的一个最大问题是，Wii为了适应成本要求而降低的硬件规格，既给自己带来了游戏性上的优势，也成了其最难以启齿的软肋。这一点，只怕连一贯坚持“以最成熟的技术打造最成熟硬件”，而极少谈及机能优势的“笑面神”岩田聪也无法掩饰吧。Youtube上放出来的一段视频证明，只要稍微懂一些电路知识的人，就能自制出Wii的关键部件：红外线感应条。而这也从另一个方面说明，能够给人们带来体感乐趣的Wii并没有采用什么所谓的“火星”科技，而只不过是类似与我们平时经常使用的电视空调遥控器的原理而已。也许久多良木和比尔看到了那段视频，也会开怀大笑了吧。因为除了红外感应这仅仅一点特性之外，可怜的Wii和PS3或者X360是完全不处在一个水平之上的。简单说来，Wii有的，PS3和X360改造一下也能有；而PS3和X360有的那些蓝光啊高清啊什么的，Wii却是一样都没有。要是哪天索尼或微软眼馋Wii好不容易开拓的新市场了，给在PS3或X360制造一种周边，一个感应条外加一个类似的手柄就行，完全不存在任何技术问题。

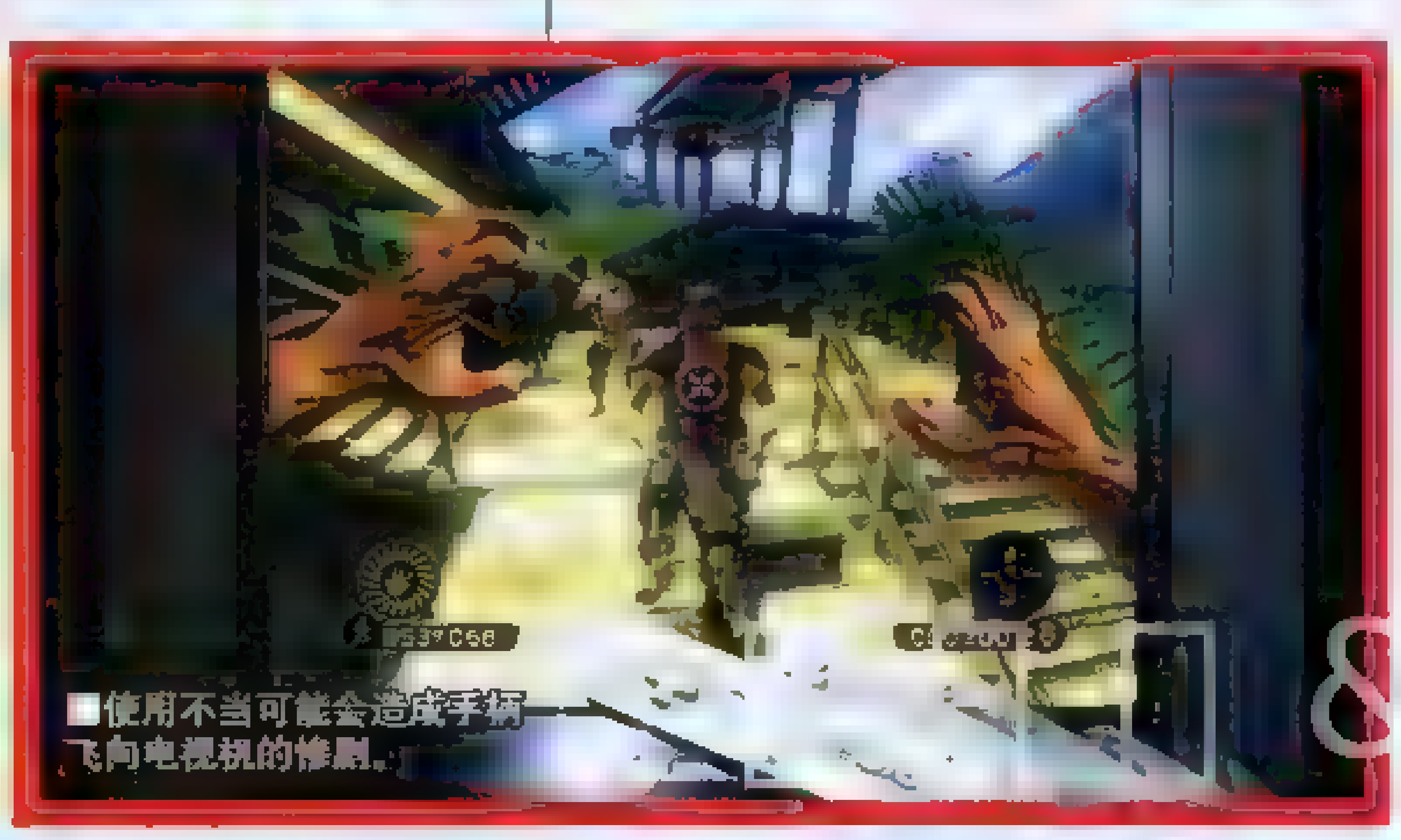
这个时候自然有人会说任天堂完全可以用自己优秀的软件攻势来维持Wii的优势地位。这一点的确不可否认，即使仅仅《马里奥》、《塞尔达》、《口袋妖怪》这样的怪物级软件随手弄出几个复刻版，也足够任天堂吃几年老本了。但谁都相信，任天堂的野心决不仅限于此，其最终目标自然是能重新称霸家用机市场。这也就决定了要用硬件的低廉和软件的优质来巩固现在的战绩。不要被这仅仅半个月来的硬件销售成绩所遮蔽了视听。在主机发售几个星期以内购入的人，基本上都是某一个阵营的忠实粉丝。对于这些粉丝来说，主机的价格水平对他们的消费意向是基本不起弹性作用的。不论价格高低，他们都会选择毫不犹豫地在条件允许的情况下第一时间购入。这一点在PS3发售前对其高昂价格的怨声载道，和发售后出现的僧多粥少局面产生强烈对比时就已显露无遗了。消费者首发价格弹性缺乏理论同样适用于Wii。况且在Wii庞大的销售数字之中，还包括一些因为买不到PS3转而选择Wii的玩家。而这也更加凸显出后续软件作用的重要性。

庆幸的是，和Wii一起首发的数款软件都保持了应有的水准。而将《Wii Sports》与美版主机同捆销售，也再次成功调动了热爱运动的老美们爱屋及乌的热情。但其中也有不少不容忽视的问题，比如受到广大粉丝期待的《塞尔达传说 黄昏公主》就因为画面不尽人意，贴图过于简单等各种问题受到部分核心玩家的诟病。这也让人不得不怀疑本作《塞尔达》的确只是用NGC的平台开发，然后经过简单的处理而移植到Wii上的，相信这也是为什么本作没能获得媒体满分评价的因素之一吧。又比如说自从发售以后就屡屡传出的遥控器手柄脱手伤人损物事件。在这点上，我们不禁要质问一下老任，既然能把遥控器手柄做得坚实无比，又何必在乎一根手带的造价呢？那些手带接连崩断的情况，也不能全怪人家老美的牛力气吧。还是趁着日版发售的当口，赶紧改进手带质量吧。别到时遥控器手柄被评选为“最佳飞行道具”倒还是小事，要是为了条手带失去了部分日美的市场才是得不偿失的事儿。



有了NDS积累下来的成功经验，相信Wii也应该会有一条比其前辈顺畅得多的道路。而且相比PS3和X360那样又是HDTV，又是环绕音效的要求，Wii 480p的准入门槛要低上很多。也许凭着其低廉的硬件价格和游玩环境，Wii真的能夺回相当大一部分的市场占有份额也说不定。但仅此就断定任天堂的逆袭已经取得相当程度的成功，还为时过早。在很多方面，老任都仍然需要继续坚持不懈的努力。家用机市场终究不是掌击市场所可以相提并论的，期望用那种只是偏向于强调体感功能的小品级休闲游戏也不能永远是Wii的长久之计。同时，类似《马里奥》、《塞尔达》之类的看家大作，也不能再仅仅延续以往的思路。毕竟如果没有在玩法和新的乐趣点上有太多创新的话，即使有这些大作的支持，也难以逃脱如NGC那样的悲惨命运。作为在任天堂的光环之下成长起来的一代游戏迷，我们只能衷心祝愿老任这次的Wii能够一路走好。


■轻松上手的Wii更容易吸引非玩家前来尝试。


■使用不当可能会造成手柄飞向电视机的惨剧。

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

PS3高清蓝光演示会观后感

次世代游戏的外包开发，也许是我们一个很好的开始。

文 戈登·弗里曼



▲活动开始前的会场布置。

11月11日，一个本来不起眼的日子，顶多就有个单身节的含义，却因为PS3的首发，让全世界的人都注意到了这一天。就连那天各个频道的新闻节目里，都在报导PS3上市的消息，电视机镜头里那长长的排队人群，以及手捧PS3的玩家那兴奋的笑容，至今让人记忆犹新。国内虽然没有正规的家用机游戏市场，PS3也暂时不可能在中国正大光明地上市发卖，不过我们还是很有幸地做到了与世界同步，部分中国玩家和相关媒体都已经购买到了PS3主机。也许是出于关注次世代的广大玩家交流上的需求，以及对索尼PS3强大机能产生的疑惑，由PChome.net电脑之家发起，并在众多国内知名媒体的支持下，一场名为“PChome PS3高清蓝光演示会”的交流活动于11月25日下午1点在上海交通大学大礼堂举行。

在一位朋友的邀请下，我和另外一个朋友一起参加了这次活动。在活动的前几天，我们已经在朋友家中好好体验过PS3了，所以对于这次交流会上游戏体验这个环节，倒不是特别期待，期待的是一些关于PS3新特点以及次世代游戏开发的讲解和演讲。而且，首发游戏的质量实在让人有些提不起兴趣，都只是画面上的进步，某个动作游戏的手感更是让人心寒。由于那位朋友要上台演示PS3游戏，要做些准备工作，我们提前跟他一起入场。国内CONSOLE玩家虽然不多，不过那天确实也来了不少人，上海交大的礼堂门口也排起了不小的队伍，还挺壮观的。一进场，很远就已经看见有两台液晶电视机前坐满了人，已经入场的部分玩家已经开始体验起来了，毕竟大多数玩家是冲着游戏来的。

等大家差不多都就坐了，交流活动正式开始了。首先上来发言的是“游戏学院”以及“游戏蜗牛”公司的相关人员，作为这次活动的支持方，他们的发言带有很强的商业性质，“游戏蜗牛”居然不忘在PS3的交流会上展示自己的网游新作，“游戏学院”甚至把报名活动也放在了交流会的入场门口。不过以上两家期待广大玩家能振兴中国游戏产业的发言，倒也有些振奋人心，毕竟我们现有的游戏市场需要更多人的努力。随后，交流会就正式进入了主题，PChome的一位编辑向大家介绍了一下展示的相关硬件之后，首发游戏的演示以及玩家参与试玩的交流活动也正式开始了。我的朋友和另外一位资深玩家首先为大家介绍了《机动战士高达 锁定目标》和《源氏 神威奏乱》，随后就是热热闹闹的玩家试玩比赛活动了，不过上来的七个玩家都没有自己的PS2，让人觉得有些遗憾。



▲排起的长龙令会场内座无虚席。

我对那两个首发游戏早已经没什么兴趣，只是在下面坐着，看着台上的热闹，不过随之而来的那场演讲，让我觉得这次的交流活动还是非常有价值的，至少看到了中国游戏产业中那些前辈们的努力，看到了自己梦想的希望。演讲者是来自上海Pearl Digital Entertainment(PDE)的顾凯先生，他是一位资深从业者，曾经在育碧工作数年，后又加入以制作“《古墓丽影》系列”游戏而闻名的制作人Troy Horton在华创立的PDE。顾先生一开始就纠正了前面一个演讲者的错误，并且表达了自己对于次世代游戏新技术的展望，尤其是对本土游戏开发前景的信心，让人觉得很受鼓舞。随后顾先生讲到了在刚才演示的某个首发游戏中，所有的场景美工都是他带领PDE公司的中国团队制作的，并且这个游戏的画面取得了媒体评分中各个评分项目中的最高分，让他觉得很欣慰，很自豪，因为这些的的确确是出自国内开发者之手。当我们看见部分游戏中的场景制作截图和3D建模展现在大屏幕上时，我们已经隐隐约约猜出了这个游戏的名字，但心中还有一丝的疑惑。这时顾先生还是没有讲出这个游戏的名字，而是讲到了他们的团队是如何争取到这个PS3首发游戏项目的美工外包——他们做了一个非常精致的日本武士的3D模型，来证明他们真的有开发次世代游戏的实力。当他们带着这个模型来到TGS展会上，当他们在展会上找到了全日本最擅长做日本武士的公司，当他们向这家公司展示了他们自己做的日本武士模型，等待他们的结果真的让他们值得骄傲——那家日本公司当即买下了顾先生他们团队制作的这个模型。之后，我们心中的疑惑也得到了证实，顾先生告诉了我们那个游戏的名字——《源氏 神威奏乱》，他们10个人，用了2个半月的时间做了这个游戏中所有的关卡场景。台下响起了掌声，每个真正的玩家都会为之而激动，毕竟获得首发游戏，而且是SONY自己的第一方主打游戏的开发外包权，毕竟是件不容易的事情。

外包，一个在商业软件开发中已经普及化的名词，一个在今年GDC大会上涉及到案例演讲的名词，或许让我们受到了一些的启发。次世代的游戏开发，由于硬件机能的提升，项目制作的复杂程度和工作量的提升也是必然的事情，但游戏毕竟摆脱不了作为娱乐商品的身分，所以如何控制项目的成本和制作时间，并在有限的条件下提高成品的质量，已经是摆在所有游戏公司面前的事情。外包为次世代的游戏开发商提供了更宽广的选择空间，在能够顺利进行整合的条件下，以及良好的管理和沟通能力的保证下，将游戏中的部分内容外包给相应领域的专家，无疑是一个更好的选择。专业领域的专业公司，既能保证制作的质量，又能相应节省时间，从而很好地分担游戏开发商自身团队人力不足的压力，即使可能会相应地提高开发成本，但是在游戏本身质量保证并提高的情况下，最终的收益率还是能够得到保证的。尤其是次世代游戏的关卡场景制作，更是外包的一个主要方面，玩过次世代游戏的玩家肯定知道，如今的游戏场景已经做得相当精细。《源氏 神威奏乱》的美工场景外包就是这样一个的合作案例，使得游戏能够顺利赶上首发游戏的时间，并保证了次世代游戏画面的质量。的确，外包对于国外的游戏公司而言，早已经是个很常用的项目合作模式，国内的日本外包游戏子公司也不少，但对于国内的游戏公司而言，或许是我们值得深度挖掘的一个发展方向。可能我们的实力还不够独立制作出一些能让全世界玩家肯定的作品，但我们的技术实力也已经慢慢地赶上来了，尤其是美工方面。国内的游戏制作公司与其做一些不堪入目的大小网游，还不如集中精力将自己最擅长的领域做好，像PDE这样做好专业外包也是一个不错的选择，对于公司本身知名度的提高和内部员工经验的增长都有相当大的益处。而且我们并不是缺少技术实力，PDE的成功以及他们争取机会的努力过程与勇气，才是我们真正缺少的，一个游戏创造者对于工作应该有怎么样的态度才是最重要的，次世代游戏并不只是华丽的声光效果，要能对得起玩家为此付出的金钱和时间，需要从业人员抱着认真体贴的态度来做好每个细节。



▲台上有七位玩家参加活动，台下更是热闹非凡。

演讲之后就是另外两个首发游戏《山脊赛车7》和《抵抗：灭绝人类》的演示，以及一些还未发售的游戏的DEMO试玩。随后，这次的交流活动就结束了。活动虽然是结束了，但次世代才刚刚开始，对于我们国内的游戏公司，对于我们自己的游戏产业，我们应该要抓住所有能抓住并值得发展的机会，或许那就是我们一个很好的开始。

星空下的守望者 次世代购机趋向面面观

D·S 在不久前的第165期里，我们曾于互动信箱里向大家提出了近期是否有意购入次世代主机的问询，然而经过一个多月的调查征集之后，大家的反响却实在是出乎我们的意料——艳羡者有之，观望者有之，踌躇者有之……但却很少有人能够明确表示近期一定会购买。很显然，出于经济原因等多方面问题考虑，对于次世代三大主机之战初次升起的硝烟，大多数人所持的仅是隔岸观火的心态，仿佛那是一场来自外星系的战争，而我们则是一群在星空下欣赏星光闪烁的守望者。

并不怎么坚定的三大主机FANS

Wii

西安 梁栋国 次世代主机大战很是精彩，我想2007年春节会考虑入手Wii吧。我个人是很欣赏这种全新的游戏体验方式的，加上Wii售价又是三台主机中最便宜的，囊中羞涩的我当然会首选Wii啦！其实我是个任饭哦，而且听朋友说Wii和DS一样，在不久的将来会成为泡女生的绝对利器，所以呀……嘿哈哈！

D·S ……好家伙，主机还没到手就已经走火入魔了。

贺州 姚健 今年不打算购买次世代主机，太贵了！就算买，那也是买Wii，因为它是三大主机中最便宜的。第二是Xbox360，最后是PS3。不过HDTV怎么办？

D·S 还哭穷……三大主机都入手了，HDTV还会远吗？

北京 马旭 Wii估计是最先考虑的，不过那应该是明年以后的事情。理由？便宜！嗯，就这么简单！

D·S 嗯，I'm lovin' it，确实够简单。

PS3

北京 冯广镇 我不是会第一时间购买自己想要的东西的人，而且首发货一定问题众多，所以我想等市场稳定了再考虑购买。我所看好的是PS3，这机子潜力很大，定能后来居上，不过价格……为什么60GB的不降价啊？

D·S 老弟，PS3已经是在亏血本卖，60GB的若再降价人家可就真的没饭吃了……

杭州 陶轶鹏 现在的主机好贵哦，说实话除非很有银子，不然不会考虑的。而且也没有太期待的游戏，所以春节前是不会有打算了。虽然X360那2000多的价格很划算，但是没有吸引眼球的游戏。对于PS3来说，我还是等明年底《生化危机5》和《潜龙谍影4》上市以后再出手吧！那个时候主机经过一段时间也成熟了很多，再有这两款大作，不动心都难哦！

D·S 无责任预测：按照系列惯例，《生化危机5》估计怎么着也得到奥运会年才能推出，别期望太高。

成都 喻晋 如果价格合适的话，可能会买SONY的PS3，毕竟品牌是摆在那里的，我相信SONY的实力。

D·S 品牌就是有这么奇妙的魅力。不过还真别说，就目前首发主机的次品/故障率来看，PS3确实是最低的。

X360

Email kaosand 节前或春节期间绝对想购入X360，因为X360已出了一段时间，技术比较成熟，价钱合理也不乏大作，所以比较想购入。至于PS3和Wii，穷苦的在下也许要等上一段时间了……残念。

D·S 在所有支持X360的来信中，这封是最客观实际且最具代表性的，故以此为鉴。

冷静沉着的观望者

三门峡 祝卉卉 今年内，考虑到荷包的问题，我还是继续观望吧，毕竟我还有一部分PS2游戏没有通关呢，还是先顾眼前比较好；次世代听起来似乎是很诱人，但是做为一个玩家还是应该保持一个清醒的头脑，先看清自己的荷包，然后再说次世代。

D·S 不得不承认，咱这里许多整天为了次世代勒紧腰带饿得直哭的编辑都没您看得透彻……

重庆 张理力 暂时不考虑，毕竟一台主机的消费在家庭开销里也算比较多的，不敢轻易下手，先观望半年再说。

D·S 时间单位开口就是半年，果然够从容……

南京 方亮 购机计划我个人暂时还是没有的，我的次世代计划完全要看PS3、Wii与X360未来的发展和我个人在未来的资金盈余度来决定吧。呵呵！

D·S 不瞒您说，许多人的观点起初和您是一样的，直到后来他们接触到了一种叫做信用卡的邪恶东西，然后就堕入了原力的黑暗面……

北京 李川 最近不打算购入。因为如果次世代主机没有配合很好的画面输出设备(比如高清电视)，那就有些浪费，而这些设备本人暂无实力购买，所以……

D·S 好马配好鞍固然不假，但就算没鞍也是能骑的——具体案例请参考上期Gouki的"编辑部落"首张图片。

当然，观望者中也有曲线救国的……

河北 侯乐伟 其实呢，稍微有点头脑的人都不会第一时间购入次世代的，一是价格会被奸商炒上天，二是主机首发肯定会有一些毛病，还是等等吧，反正哪台游戏机我都没有第一时间入手，不照样活到现在？手痒了，就磨一磨PS2吧！

D·S ……果然在任何时代都是有阿Q存在的。

湖北 秦天瑞 我打算明年去买台PS2，虽然PS3马上就要发售了，可像我这样的高中生，哪有四五千元去买呢？所以，先买台PS2玩两年再说吧。再说了，就算买了PS3，可PS3一张游戏就得几百块，所以我认为买台PS2对我更加实用！

D·S 精辟且具代表性。只要心中依然有着一颗游戏的心，那么天天都是次世代！

当然，观望者中也有不冷静沉着的……

绵阳 郭妍捷 春节之前购入次世代主机……这对于偶等穷学生来说简直就是天边的浮云(远目)。虽然写这封信时离PS3发售只有3天了，但偶跟PS3之间的距离比地球跟冥王星的距离还要远。啊啊，偶的PS3，偶的《鬼泣4》……(悲痛状)算了，不多说了，偶的目标就一句话：5年后进入次世代！

D·S 冥王星已经被开除出太阳系了，您也就不用和它比了吧……总之，5年后无论您能否进入次世代，都希望届时您能参与我们关于"次世代主机大展望"的新一届讨论……

凤毛麟角的欲购(购入)者代表

保定 郑龙飞 我已经和老爸商量好了购买主机，相信年内就能实现。本来早先说是买PS3，但由于其超高的售价只好先等一等；而买了X360就要换台电视，老爸也不赞同；于是，就只能托在北京的朋友买Wii了，不过可能是在12月中旬，避开首发高峰期。

D·S 其实相对于国外的有价无市而言，国内的炒价还算是处于正常范围内的。但由于12月底还有圣诞节和新年，所以主机售价可能不降反升，该出手时就出手吧！

上海 丁申培 上个月发工资就买了Xbox360了，原本对PS3也有考虑，但其价格实在是……而且散热问题、振动手柄、蓝光光驱的质量问题心里还是有所担心，短期内不考虑。至于Wii，这种全身运动的游戏方式目前还没心理准备，虽然新鲜但还是要观望观望。

D·S 当你买了一台主机后，短时期就通常很难有精力与金钱再买下一款主机了，所以首选目标一定要慎重。这一点丁同学已深有体会，望广大读者引以为鉴。

上海 黄磊 由于诱导同学购入X360的计划早已成功收场，所以在这大作将至的时刻还是去折磨他的次世代光头吧。如果有能力的话，我想PS3是我不二的选择，只是少了振动手柄还能不能让我深深地投入游戏之中呢？

D·S 从FC到X360，看来无论什么时候"霸王玩"都是一种普遍现象。另外，由于手柄缺少振动功能，所以我不建议您用PS3去玩PS2游戏，否则说不定什么时候就会被困在一些需要靠振动感应才能解决的关卡里了(比如在《源氏》中寻找碎石)。

结语

从本次调查采访中不难发现，对于大多数口袋里不够宽裕的玩家们而言，次世代的世界终究只是一片空中楼阁。虽然它新奇、华丽、精致、唯美，但却像海市蜃楼一样让人不知离自己是近是远。观望虽然是最无奈的选择，但却也的确是最理智的选择。

身为走在次世代战线前沿的游戏媒体编辑，我们自然也清楚肩上的重责与前行的目标，那就是在引领次世代风潮的同时兼顾到现役机种玩家的广大需求。两手抓，两手都要硬！坚决杜绝出现厚此薄彼的现象！关于这一点，希望大家能够随时监督指正，同时也请各位今后更加踊跃地参与到我们的问卷调查之中，您的意见永远都是我们前进的目标与动力。

读编往来

邮编：730000
兰州市耿家庄邮局
99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email:ucg@ucg.com.cn

通信地址

UCG全体小编欢迎您到读编往来做客！

主持：纱迦&玛娜



★X360大作不断，Wii世界热卖。PS3虽然成绩稍差，但是同一家族的PS2和PSP倒是好游戏不少，基本上每周都有好游戏。真恨不得杂志能立刻改为周刊啊！

★最近写Email来和各位编辑切磋文学的人突然变多，小编们汗颜之际也对此有些纳闷。（读者：什么切磋文学，我们是给你们找错字和病句的。）纱迦在此断言：明年高考语文的平均分绝对高于今年！

★近期游戏大作频频出击，编辑部内众编每天手捧游戏战斗不止，更有人效仿大禹数过家门而不入，连夜在办公室内鏖战，场面十分热血悲壮。玛娜也从之前喜欢没事玩SFC和PS游戏的OUT举动成功进化，变成了上班下班等电梯吃饭时玩《风雨传说》，上午玩《召唤之夜4》和《宿命传说》，下午玩《如龙2》和《FF6A》，晚上钻到床上战《潜龙谍影 掌上行动》，每天赶英超美玩游戏，日子过的十分丰富多彩，年末真是一个幸福的盛典啊。

★“读编往来”在这期终于改版了，新的版面想表现出一种朴素简洁的感觉，希望大家能够喜欢。

观UCG后感

ACE飞行员回来了，猫太走了，《游戏机实用技术》的年号也进入2007了，看最近的小编寄语，似乎不少人都有这样一种心态——又过一年了。

最近我们这里大幅度降温，可再遥想今年度过的那个五十年来最炎热的夏天，真是感慨；再看看自己买了四年多的杂志（并且还从来没种过奖），更是恍如昨日啊。

X360是早就来到了，我也在家里摆上了一台；PS3和Wii也先后来到，杂志也连续两期做了相关的首发报道，不过短时间内我是不会考虑它们的。但次世代是真正的到了，从现在的局面看，也许霸主会换吧。其实这也是必然，谁又能真正的“千秋万载，一统江湖”呢。

由此有感，自作一幅对联送上，与诸位共勉——游戏如人生，初冬来，盛夏去，看游戏机小编来来去去。

世代有更替，朝雾起，繁星落，观次世代大潮起起落落。

作者：张asd

编辑部 近期流行游戏 What's IN?

最同心协力游戏

《CAPCOM经典合集2》（5人）

集编辑部5大高手之力，方可搞定Capcom问答。

——纱迦

没有你想不到，只有你答不出。

——在《CAPCOM经典合集2》面前自惭形秽的众编

最寓教于乐游戏

《圣女贞德》（5人）

贞德在监狱中到底被怎么了？

——为了历史遗留问题翻查资料到焦头烂额的D·S等人

最折磨身与心游戏

《潜龙谍影 掌上行动》（4人）

一个正确的《MGS》出现在一个错误的平台上。

——左手大拇指酸痛不已的多边形

来一个，抓一个，拖回家里当苦力。

——为了抓壮丁把每个关卡都反复刷5次以上的玛娜

无意之中产生的对抗

《宿命传说》（3人）

有了《宿命》，《蓝龙》也不算什么了。

——眼中只有《传说》的邪魔天使

《蓝龙》（3人）

《宿命》是要玩的，但是先把《蓝龙》打通再说。

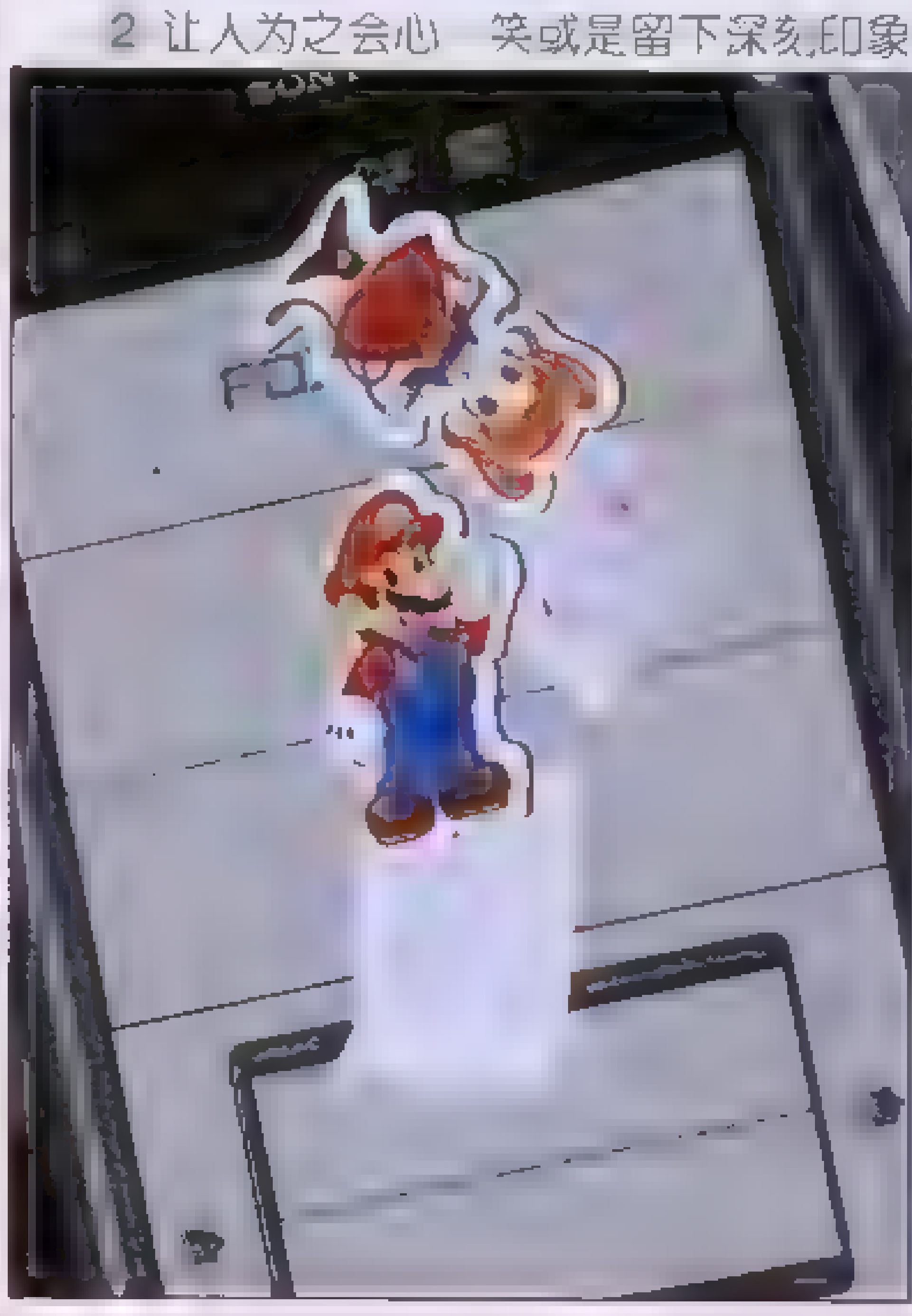
——在游戏中进行地毯式搜索的纱迦

创意照片大征集！

参与条件：

1.一张或数张自行拍摄的与游戏有关的照片，手机、DC、摄像头均可，不过请在允许的范围内尽可能使它更加清晰。

2.让人为之会心一笑或是留下深刻印象的创意，不有趣也可煽情，不煽情也可批判，不批判也可温馨，不温馨也可艺术，不艺术也可嘲讽，不嘲讽那就只好恶搞了。



3.接下来请将你的创意运用在所拍摄的照片上，不管是Photoshop还是其他效果全部欢迎，简陋或华丽都没有关系，创意与好看就是我们惟一的标准。

4.最后，你可以采取邮寄的方式把照片寄给我们，也可以使用Email，具体地址请抬头往上看。只要你的照片足够有趣，就会出现在我们的读编往来中，特别优秀的作品还会收到我们送出一份神秘礼物。

5.请给您的创意取一个与众不同的题目，并注明您的真实姓名和详细住址。

6.看完了上面的部分，还犹豫什么呢，大家赶紧拿起手中的相机、手机、摄像头或者随便什么东西，将你们的想法拍成照片传达给大家吧。

◀马里奥vs杰西卡（胜负师友情提供，创意题目“升龙拳”）。



LOOK

h15993255607：虽然已经复员了，但仍然忘不了军营中的日子！特别是联机打《怪物猎人》的时光。我们有4台PSP和3盘正版盘，可以想像这对于每月只有240元津贴的我们来说是多么的不容易。有时间我们就连上一把，晚上下哨后躲在被窝里偷偷联机，危险的时候想叫战友支援又不敢吭声，哈哈。那段时光真是终生难忘。而且我们几个人还主动争取，终于将玩游戏在休息日合法化，再也不用偷偷摸摸了。特送上照片一张与广大《怪物猎人》FANS分享。

Q&A

山东　张莽：刚买了2006年12月C，就来了2007年1月A。请问会不会有1月C啊？

《游戏机实用技术》依然是半月刊，不会有1月C。12月C是为迎接PS3到来而推出的增刊，当然杂志的质量和平时的半月刊是一样的，并有PS3的首发完全报道等精彩内容，不会还有人没买吧？呵呵。

海马浩树：因为想到“标题用英文容易被自动判断为垃圾邮件”，于是这次我连阿拉伯数字也不敢用了，看看是不是它害得我没中奖，唔……每一次看到中奖名单里既有我的姓氏又有我的名，可惜他们不是组合起来的，我就发誓下一次一定要中奖……（T皿T）

本来这里署的是你的真名，在截稿当晚发现信中还有海马浩树这个名字，还特地注明“用在杂志除中奖名单的地方上哦”，遂连夜篡改……

---

unbio：很喜欢上期的《恶魔城》攻略，最近正在玩这游戏，起到了很大作用。特别是地图，很清晰。不过游戏截图方面就比较逊色了，希望能有改进！

抱歉，目前NDS游戏的截图问题还是没有改进，所以我们只能用官方发表的图片或用相机拍摄，因此难免会有各种各样的问题，在此还请大家见谅。

让我们来想像一下一边打动作游戏，一边手里拿着相机拍照的情景吧。

陕西宝鸡　赵占文：《战国无双2　帝国》虽好，可是一想到不能继承《战国无双2》中武将的能力，让我玩兴大减。当初练级和打造兵器费了太多光阴，实在不敢再这样浪费了，那逝去的青春年华啊！

我也在《战国无双2》里消耗了大好时光……不过《战国无双2　帝国》无论是练人还是打造兵器都相当快，绝对比《战国无双2》方便快捷，所以强烈推荐你再去体验。

北京　杜鹏：拿到杂志先看的就是“小编寄语”，看到胜哥说存款一年就会少5天的利息。这句话确实正确，可是大家要是贷款也是按一年360天来计算的，也算有利有弊吧！因为我就是在银行工作，所以对这方面比较了解。还有就是现在办信用卡刷够一定的金额就有机会得到（以下删去121字）……

偷偷告诉你，胜负师在来编辑部之前也是银行的。他只要拿着钱一摸便知真假，可谓虎瘦雄风在、马善被人骑（后面那句是胡扯的）……

江苏　刘思远：一日，晚饭时间，吾正在玩《黄金的太阳》，班里一MM提出要玩GBA的要求（长得是相当不错，我们班的班花），而且就想玩《黄金的太阳》。我无奈，只好将机器递给她，突然想到这是她第一次玩RPG，不太会，于是我自告奋勇，去教她如何游戏。我说：“看到屏幕中的那个小人了么？”“嗯。”她点了点头。我接着说：“那个人儿就代表你自己，你在这个游戏里需要和其他角色对话，过剧情才能把游戏进行下去。”“啊？”她用迷茫的目光望着我，“我和这里的人说话？”没等我反应过来，她发现了GBA的扬声器，将机器凑到嘴边，“喂，喂，里面的人能听到吗？”

我……沉默，当时真想找块豆腐，撞死算了……



看看现在的NDS触摸屏和Wii的双截棍，MM在无意之中悟出了未来游戏发展的趋势。

---

kaito：建议调整出刊日期，现在明显攻略跟不上游戏。现在大部分人的《恶魔城》早就通关了，一边看《恶魔城》攻略，一边打《宿命传说》，不觉得很无奈吗？到下期出刊的时候，《如龙2》已经出了，那时候我们才能看到《宿命传说》的攻略。UCG的出刊日期压着大作的发售日期，这种情况就好象家用主机总是解决不好FPS游戏的操作问题一样。要说这世上有两件事最郁闷：第一是性能这么强的家用主机上无法畅快地玩FPS游戏；第二就是UCG总是出刊日期与大作发售日期撞车。

先看看发售表：11月30日的《宿命传说》，12月7日的《如龙2》，12月14日的《荒野兵器5》，12月21日的《圣剑传说4》……不是我们不肯调整，实在是因为最近大作太多，每周都有N个，杂志又得两周出一本，顾得了这个就顾不了那个，惨。其实小编们赶出攻略的时间都相当早，但考虑到印刷、运输的时间，所以才会显得比较晚，在此还请各位上帝见谅啊！

眼镜侠：快到圣诞节了，首先祝你们圣诞快乐！我把三年以前玩的《MGS2》的影像发给你们了，20多M，是自己在家用采集卡采的。再次观看时又勾起了以前玩时的感受。那时上大二，想想看还是那时幸福。呵呵。

由于你的文件过大，所以我们这边打不开，只好改天再来拜见你的大作了。在此提醒一下Email投大容量稿件的读者，尽量用分卷压缩的方式，这样就算某个文件有问题，也只需重发该文件即可。如果是容量特别大的稿件，只建议用FTP或邮寄光碟的方式。

邮购信息

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第117期、总第126～129期、总第132期、总第133期、总第136期、总第139期、总第140期、总第147期、总第150～161期、总第164～168期，定价：9.8元。总第73・74期、总第114・115期、总第130・131期、总第137・138期、总第162・163期，定价19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

Wii的后遗症

广东　赫超：这几天英语考试写作文，文中我把We全写成了Wii，结果被老师圈起来并附注：不错嘛，会自己创造单词了。

绿帽子同悲

刘毅：（167期封面）那个戴绿帽子的林克，简单漂亮，整体感觉很好！



山姆大叔的[illegible]生活

广西　欧朝毅：165期封面不错，很有震撼力，图中主人公从高楼纵身一跃后，表现出的幻影，使整幅图看起来静中带动。刚买这本书时，我一看封面，怎么觉得这主角和背影及后面的建筑这么眼熟，想了想，哦！原来像前段时间阿汤哥的《谍中谍3》中在上海的片段。这么辛苦的找出这幅有图外之意的图作封面，真是辛苦你们。

上海　王尹：山姆大叔虽然是很有型，但是新年夜里吊在高楼上，要是没有多哥的上海关卡演示我还以为间谍要转行成圣诞老人呢。

上海　赵鑫磊：我每天走过东方明珠塔上班，我以人格担保封面上东方明珠塔（大概？）画错了，两个球应该不一样大小啊，而且中间的节数也不对，这是游戏美工的失误吧。

四川　吴乐平：我一直在想山姆・费舍尔脑袋上的三道绿光，他就戴着这个闪闪发光还有残像的东西在敌人面前窜来窜去、翻箱倒柜，也不嫌太显眼了点？后来幸亏朋友提醒我说游戏里正是新年晚上，我一看确实如此，那三坨绿光还真挺像我们小时候玩的烟花……

游戏·人 邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第17～18辑，定价16元；《游戏·人》第19～20辑，定价14元；《游戏光环系列DVD》第1、3、4、5辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第9～11辑、第14～19辑，定价12元。第20～21辑，定价8.8元。《PS2专辑》第4辑，定价24元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱 《游戏·人》读者服务部

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931-8674805，Email：gamers@263.net。

动漫游工作室 邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《机动战士高达SEED DESTINY完全事典》，定价28元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏》，定价28元；《小畑健珍藏画集 黑白之间》，定价38元；《铁拳5 暗之复苏 神拳奥义书》，定价24元；《模魂志》第3辑，定价12元；《最终幻想 水晶旋律》，定价28元；《潜龙谍影 秘藏之书》，定价28元；《天籁传说》，定价22元；《生化危机 十年典藏》，定价28元；《死或生极限沙滩排球2 沙滩魅影》，定价14.8元；《最终幻想XII 伊瓦利斯战史》，定价19.8元。

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部（收）

邮政编码： 730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931-8663118，Email：acg@vip.163.com

掌机王SP 邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第12辑、第14～17辑、《掌机王SP》第22～27辑、《掌机王SP》第31辑，以上每辑定价均为12元。《掌机王SP》第37～43辑、第46辑、第52辑、第53辑、第54辑，定价8.8元。《口袋妖怪 十年特辑》，定价25元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收）

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

江苏 施冯欢：想当年，我准备买PS2身上钱又不够时，我就这样对我老爸说："家里VCD是不是要换换了，我在一本名叫UCG的书上看到既便宜又能玩游戏的DVD了"，结果是我老爸二话没说拿起钱就出去了……看来Wii、PS3也可以用这种战术，成功后我会及时通知你们的。

我实在无法想像你要怎么对着爸爸信心十足地说："PS3既便宜，又能看DVD玩游戏。"要试就试Wii好了。

四川 陈丹 尊敬的小编们 你们到底有没有收到我的信呀 如果你们真的没有时间回 寄一封"我收到了！"的信也可以啊 这样总让我知道我没有寄错地方啊。不然 如果我在信上写有我在play PS2时发生的丑事万一寄错，岂不是让人笑掉大牙吗？虽然我有按地址写，但总觉得不对，因为从来都没有收到回信，让我感觉像是寄到了类似于什么"死之岛"之类的无通行的地方去。



放心吧，你的信没有寄到死之岛，你的丑事也不会某天突然曝光，它们乖乖地在编辑部躺着呢，要知道，把信送去死之岛开销比较大，没付够钱是去不了的。

北京 丁泽超：小弟我本来想从这周起开始省钱，攒下来买一台NDSL，但昨天上街，在路边看见了一个横幅上面写着"写字大赠送"。过去一问才知道 原来是只要将1～500的阿拉伯数字一个不错地写下来，就可以将桌子上的奖品拿走！（奖品有：相机、被子、手表），反之只要写错一个数就要将先前交的20元押金拿来买大叔的一瓶洗发水（大概价值4元）。我一时兴起玩了一次，结果20元飞了。心想就凭我这数学天才还能错？结果又是40元飞了！谨以此文告诫那些没有收入的学生和其他玩友们 怨念啊！



遇到这种类型的骗局大家一定要小心了，虽然看起来很简单，但是往往骗了人还让人摸不着脑袋，要知道省钱的关键就是"不要冲动"。另外，这个行骗方式我记得好像几年前小学时就在《故事会》上看过了，怎么到现在还在用……

江苏 施冯欢 最近班里比较流行马车，一到下课 几个同学就"拖"着我硬陪他们玩马车。更让我苦笑不得的是每次都用"三缺一"这种老掉牙的词汇作为借口 要是我不陪他们玩的话，他们还会大声吼道："别逼我按你的'力量'（也就是Power键）键。"玩就玩吧，还有不少的旁观者老管不好自己的嘴巴 时不时有大量的口水溅到上屏（此情节完全可以参照《拯救大兵瑞恩》中子弹横飞的情景） 于是我吼道："看就看了，还要给我的上屏添彩 这样会影响我的视线的。"刚说完，同学A就解释说 你懂什么啊！这样可以增添临场感 你没看到那雨滴往屏幕上溅啊。"当时我们玩的赛道是LuiGi CiRcuit（GBA），这条赛道的惟一特点就是一直在下雨

你已经应该感到庆幸了，同学没有为了增加临场感真的用红龟壳和绿龟壳砸你。

Q&A

THANK YOU FOR EVERYTHING

新的UCG已经买了好几天，但是因为一直上课太忙，没有时间去看它。今天是个休息日，赶忙把它从柜子里拿出来，把Gamehalo放进PC里面欣赏。

PS3的强大是毋庸质疑的，但是这个倒没触动我，当PS3照片欣赏模式下出现过往UCG的封面时，心中突然有一种不知道如何形容的感觉，这个也许叫感慨。我买UCG有4年，也就是说它陪伴了我整个大学的时光，每一期的封面都让我想起那一个月所发生的事情，第一次和朋友们出去喝酒，第一次向自己心仪的女孩子告白……

现在毕业了，朋友都为了各自的生活去拼搏。但是UCG没有离开我，它还是在那里。其实我并不是一个铁杆的游戏迷，杂志里的主机对我来说也是遥不可及的，但是UCG永远轻松、快乐，还有一分纯净，可以暂时让我离开这个充满了不如意的现实世界，然后整理心情再次披挂上阵，做为一个读者，我想说：谢谢！谢谢UCG！

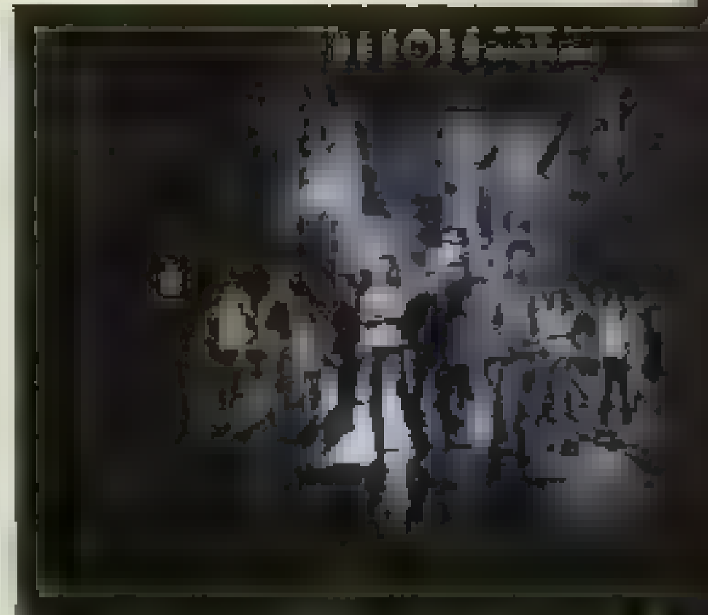
我衷心希望UCG越来越好，小编们的生活快乐，不管是离去的，还是仍然在UCG的。希望你们能给我们带来更多的快乐！谢谢！

作者：, wa



小编寄语 Editor's BBS

努力工作，拼命玩！



◆中国足球终于全面溃败了！底子那么差，你以为"亲自督战"就可以战胜对手吗？从派广东队轻松搞定东南亚小国到现在亚洲范围内是个对手就是"劲敌"，总共花了多长时间？日本足球从只能用《足球小将》来YY到中村俊辅用任意球绝杀曼联，又用了多长时间？谁又该为中国足球的失败买单？



◆和朋友一起去看了《墨攻》，结论是……不知所云+不知所谓。有专家称《墨攻》找到了"大片"与"艺术片"之间的平衡点，要我说就是在胡扯。"我们是不是应该去爱那些真正值得去爱的人呢？而当连一个最爱的人都保护不了的时候，又怎么能去兼爱所有的人呢？"

◆除了《越狱》之外，追看的美剧列表又增加了《英雄》(Heroes)以及《一日囚》(Day Break)，一个是超能力剧集，一个与时间有关，都是自己非常感兴趣的题材，向大家诚意推荐。



●坐公车听到一句冷笑话，与各位读者分享。某人：我们还是不要谈论这些沉重的话题吧，聊些肤浅的，比如你的智商。

●最近推出了不少大作，其中最令我佩服的就是UBISOFT的《彩虹六号 维加斯》，并不是游戏的完美无缺令我佩服，让我佩服的是UBISOFT惊人的工作效率和该系列大胆转型的英明与决心。

●"有了想法就去实施，遇到问题一一解决。"以后我将坚持这一做事情的方式。



※ 家里来了一只小猫，可能因为是大家都太宠它的缘故吧，这小家伙最近可谓飞扬跋扈——某次我们不小心把它关到厨房里一个晚上，结果第二天刚一放出来小猫就忍不住开始发火了，不仅将便便拉在路中间挑衅，而且还把新买的猫沙弄得满地都是……让众人郁闷无比。

※ 抬头看着天上嚣张毒辣的太阳，自己只能低头叹气。老天爷，这好歹也是冬天吧……您就不能吹吹风飘飘雪什么的让我们体会一下冬天的气氛么？不要让我们12月还开空调好不好哇！

※ FNS歌谣祭、1亿3000万、Music Station SP、红白合歌战……年末就是好啊，哪个电视台都那么热闹；《Harmony Of December》、《ORANGE RANGE》、《Secret 步姬密》、《Cherry Girl/运命》……年末就是好啊，哪个歌手都抢着出CD；100、150、200……年末就是惨啊，啥面值的钞票都扑腾扑腾往外飞！



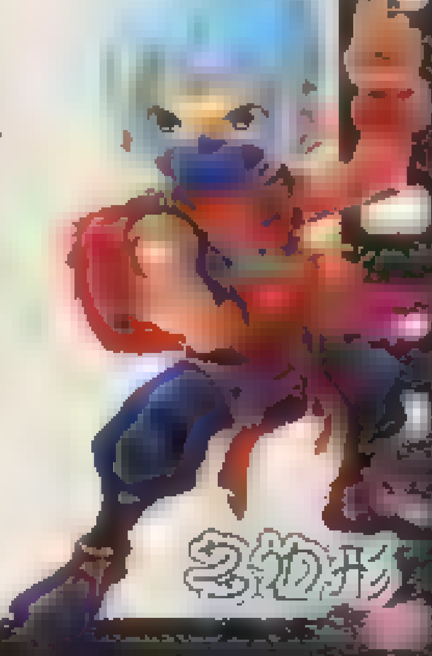
▲想知道PSP的《MGS》同屏最多几个敌人吗？自己数数(笑)

□一直都没时间去玩《塞尔达传说 黄昏公主》，眼睁睁地看着GoJki在那里一个人霸着Wii爽得不亦乐乎……算了，还是等过年回去慢慢玩……(如果那个时候Wii的价格合理的话— —+)

△《蓝龙》3张D9，算是目前为止容量最大的游戏了吧？坂口博信还真是拼了老命在给微软做游戏，看来这几年微软给的钱没白花(笑)。不管这游戏能不能扭转X360在日本的颓势，能有这样精彩的游戏对玩家来说就是幸事呀！(期待中文版中^_^)

○好吧，我承认自己是个说话不算话的人，桌面整理工作又拖延了。就让我惨死在杂乱的桌面中吧……(>"<)

×所谓朋友，不是锦上添花，而是雪中送炭。



Ⅰ编辑部第一个被通关的Wii游戏是——《猴球》，恐怕很多人都没有想到。但这不意味着游戏的难度不高，相反，玩家要有不断失败、反复尝试的心理准备。连续长时间的挑战让胜负师手臂酸痛，差点得了传说中的"猴球肘"(与"网球肘"类似)。通关后有一个疯狂的想法，如果用Wii的手柄来挑战《猴球》的最速，那一定很DIAO！

Ⅱ经历了数百个毫无进展的一分钟，《LUMINES Ⅱ》60秒最好成绩是消97层，离自己的百层目标仅一步之遥。现在，思维定式是限制成绩上升的最大障碍。

Ⅲ有读者问上期胜负师的寄语里那个可爱的公仔是个什么东东，其实那只是一只COSPLAY狗狗的维尼小熊，是胜负师在一个偶然的机会里得到的。想来是当时迪士尼为了狗年特制的版本，只不过现在狗年就快离我们而去了。

Ⅳ看了几集《英雄》(美剧)，觉得有些像《X战警》的连续剧版，向喜欢超能力剧情的玩家推荐。比较意外的是这部剧集中有一些颇为残忍的镜头，想必是深夜档的节目。国内电视台全天禁播残忍节目，所以引进此类剧集怕是痴人说梦。国内的电视节目啥时候才能有分级制度，正如我们经常说的游戏分级制度一样。

Ⅴ在"编辑部落"里谈到了《变形金刚》，想必读者中也有好这一口的，国内的"塞联阵"对于《变形金刚》研究很深，并汉化了不少相关资料和漫画，想深入了解《变形金刚》世界的玩家可以去看看。



★12月是考试的时间。本人有N位朋友义无反顾地走上了考场，想必读者中也有不少人要接受考验，在此先预祝大家能够顺利过关！



▲从《勇侠青春讴》到《蔷薇狱乙女》，ALI PROJECT最近还真活跃。

★《机战XO》和《蓝龙》占去了本人这期的绝大部分时间，作息时间也被完全地打乱。可怕的是这两款游戏离通关都还比较遥远，而不可不玩的《荒野兵器5》又要出了。我觉得一天48个小时都不够，得有72个小时！



★本以为《机战XO》只是一个类似于《机战MX》的骗钱复刻作，没想到游戏的进步居然这么大！光是华丽的2D人物特写画面就令人落泪了，何况还有乐趣横生的网络对战系统。截稿前我的世界排名为21位(当然所谓的"世界"其实也就指亚洲地区。)

★《战国无双2 帝国》X360版的消息不幸公布，本人几欲呕血数升以示抗议。我说光荣你老人家想赚钱推出X360版本是无可厚非的，但能不能在PS2版买之前就透个信儿啊，不然咱也可以把PS2版的钱给省下来了……



★在综合了各方面的意见，我们最终决定砍掉"绯色蝶页"以及"模型地带"。虽然遗憾，但毕竟要保证杂志每一页内容的含金量以及受众面。在此由衷感谢所有关心支持过这两个栏目的读者，并希望大家能够继续支持十六夜。



★12月1日，日本著名Galgame厂商KID申请破产，原定于明年推出的《12RIVEN》以及《Memories Off#5》随之成为了泡影，难道现如今全年龄向的Galgame就真的已经是穷途末路了？在此请允许十六夜将"绯色蝶页"的终止看做是对KID的一种怀念吧……

★十六夜的一个挚友踏上了新的征程。虽然大家都说总有一天还会再相见，但又有谁能告诉我这一天究竟是哪一天呢……

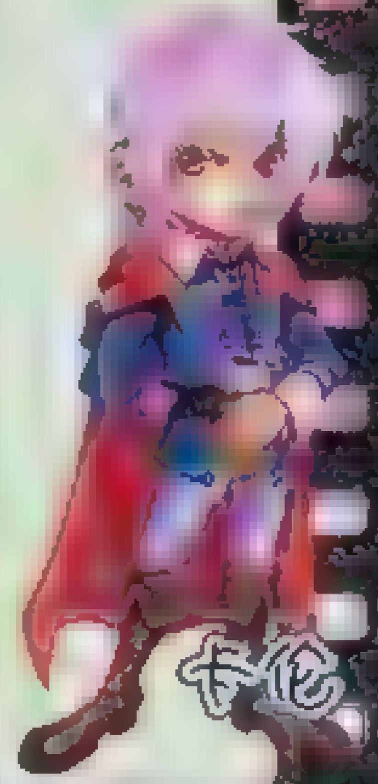
www.plumbook.cn



☆经过上一期存档丢失的惨案后，小白龙在猎人队友的帮助下两个星期之内重返HR5的行列，感觉真是太好了。在此特别感谢与我一同奋战沙场的猎人们。至于其他丢失的存档，算了还是别提了……

☆微软真是厚道，《蓝龙》3张D9应该是有史以来容量最大的游戏了吧。天啊，如果一天抽出时间玩一个小时我要玩到哪一年哪一月才能通关呀，但不可置疑这是一款准《勇者斗恶龙》级别的游戏，我一定要坚持到那一天(T T)。

☆据传闻神游要在圣诞节期间推出神游Wii，不知道此消息是否属实，要是真的那样的话可以考虑在过年的时候入手一台了。有一个朋友在买了Wii后的第一天就把家里的杯子砸了，在此再次向广大读者提醒，如果遇到身边有人正在拿着双截棍手柄挥舞的时候离他越远越好，切记切记……



★亚运会上中国男足表现不错，虽然最终遗憾地在八强战中落败，但对伊朗那一场却是打出了近年来国足比赛少有的血性(大概也是被伊朗队那个侮辱性进球给激怒了吧)。如果是这批人的话，在2008倒真是值得期待一番，只不过希望足协这次别再胡乱干预就是了。

■这两天喝了不少酒，应该是这几年来喝的最多的一次了，虽然没吐，但第二天早上醒来还是有些晕晕乎乎的。其实我这人对酒这东西一向没什么好感(烟也是一样)，平时也是抱着能不喝就不喝的态度。但不可否认的是，在某些情况下喝了酒之后确实能让人鼓起勇气做一些平时不敢做的事情，冲这点，酒对我来说就已经有足够的价值了。

◆朋友一路珍重，好人一定会一生平安的。



★在众编的极力推荐下，最近终于开始看《越狱》，感觉实在是不错，于是干脆压缩成了PMP格式在PSP上随时随地的看。PSP实在是看美剧的最佳选择，高清晰＋清一色16:9的画面，实在是莫大的享受啊！接下来的目标是《HEROES》，可惜才出了一季，实在是不够看呐！

★期待已久的《MGSPO》感觉并没有想像中的好，电子漫画式的过场还是没法接受，很多地方都可以看出为节约成本而偷工减料的痕迹。要想在PSP上看到真正原汁原味的《MGS》，恐怕只有等到PSP游戏卖得跟NDS一样火爆，只是不知道有没有机会看到这一天……

★前几日逛街发现各服装店都开始摆上一大批的棉袄，都不知道是给谁穿的，纯粹瞎起哄，在这27度的冬天里，穿短袖都嫌热。12月肯定是我们这儿全年气温最高的一个月，因为夏天可以开空调，而到了这个所谓的冬天，当午后的太阳毒辣地射进密不透风的办公室，没有空调的凉风沐浴实在是让人热得发火。温室效应已经到这种程度了么？要世界末日了么？

这期的小编寄语对我个人而言有着很特殊的意义，故此浅浅地对过去的所有寄语盘点了一下——

〓最难忘的寄语——"刻画光影的目的是为了体现静物这个主体"(谈素描)。(113期)

〓最失落的寄语——"心一旦碎掉，是不会听到声音的。"(114–115期)

〓最幼稚的寄语——"一个人静静地品味成熟，才是现在的我最欣赏的感觉。"(118期)

〓最伤感的寄语——"因为害怕失去，所以害怕拥有。"(128期)

〓最YY的寄语——"八小时工作，八小时游戏，八小时睡眠。"(129期)

〓最后悔的寄语——"萝莉控就萝莉控吧……再来张小乔的COS照－ －+"(图注)。(135期)

〓最愤青的寄语——"等以后老子有了钱，机票要买就买两张，一个座位放头，一个座位放脚——还得是头等舱！"(151期)

〓最感动的寄语——"'任何人作出任何选择都是有理由的。虽然我不知道你的苦衷，但我相信你的选择。'虽然真正的朋友不一定会说出这句话，但说出这句话的却一定是真正的朋友。"(155期)

〓最无奈的寄语——"我怎么敢不幸福呢？"(166期)





就知道小畑健这厮表面正经不了多久，终究还是要露出本性，一部和《蓝龙》号称是平行世界的漫画让人清楚地领略了其意淫能力，当男主角披头散发瞪着和L一样的无神大眼窜出画面，一把扯下年轻貌美(还是眼镜娘！)女性老师的衣服时，所有鸟山明FANS和《蓝龙》的期待者都深深地吸了一口凉气——小畑FANS没吸气，因为大家都知道他迟早要走上这一步。

对于我来说，看到鸟山明大神的世界被小畑健和鹰野常雄随便乱改，就如同刚看完迪斯尼动画就要看《白雪公主成人版》；刚打了《梦幻模拟战》就被迫看漆原智志画集；刚剪上《星球大战前传》的欧比王就不小心见证了《猜火车》里伊万全裸；刚看完一部热血肌肉漫画就有人鼓吹宣扬热血肌肉BL同人一般，简直亵渎至极。

年底了，年初时和朋友声称今年之内一定要去丽江走一趟，结果阴差阳错变成了南下看大海，我是个可怜的中原人士，这辈子还是第一次看到真大海哩－_，－b……

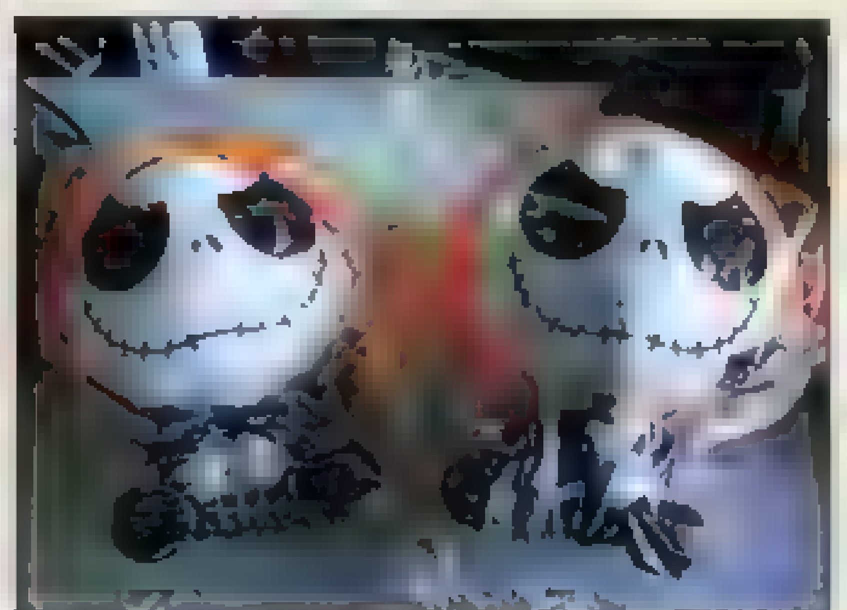

▲无限怀念鸟山明老师。



◆这次《宿命》值得探索的地方有很多，虽然寻找起来很痛苦，但感觉还是那么愉快，这应该就是"痛并快乐着"吧。

◆偶然间发现了两只杰克的可爱Q版娃娃，难以取舍之下就一并买了下来，看看是不是很可爱啊。(^_^)

◆《天崩地裂》这部小说买回来一直都没时间看完，得找个时间好好看看，虽然知道结局，但中间的惨烈战斗依旧非常吸引我。


▲可爱的杰克布偶，左边的送给了一个好友，右边的送给了猫太。(^_^可爱吧)

◆一日，雨滴问我：为何楼下的谁谁谁老是不理她。我立刻回答道：很简单，你们的关系还是冷淡，把声望冲到友善再说吧。



☆这段时间晴天每天都泡在《召唤之夜4》的世界里，收集要素满点的小游戏以及全新的召唤兽培养系统绝对都是谋杀玩家时间的"罪魁祸首"，(^O^)目前还在为多周目的隐藏要素和突破"无限界廊"而努力中，下期一定会为大家带来资料满载的完全研究，和晴天同样喜欢本作的玩家请多多捧场。

★本期因为制作攻略的关系，想将《宿命传说》等重量级作品通关又成为了不可能完成的任务。哦，对了，12月21号还有期待已久的《圣剑传说4》，想想曾经还将《圣剑传说3》的3大结局全给打了出来，因为对于FANS来说，它的确是如神一般存在的作品，而这次的玛娜传奇不知道又会带给大家什么样的惊喜呢？

☆继上次被室友拖下水2个月之后，晴天目前《怪物猎人P》的游戏时间为115：50，虽然和全国大多数骨灰级玩家比起来还是菜鸟一名，不过近日在室友的帮助下还是成功晋级到了HR5。目前全寝室成员将下次联机的游戏锁定在了《世界传说 光明神话》上，看来猎人的生活可以暂时告一段落了。


◀召唤之夜官方网站为了庆祝新作发售而推出的全系列壁纸，给晴天感触最深的还是《召唤之夜3》的这张图片，看着这么多熟悉的角色真是莫名的感动，或许这也可以理解为新作无法继承自己之前100多小时记录而产生的怨念-_-b

www.plumbook.cn

栏目主持 多边形

360全方位

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路

这次是本栏目的第二期，关于这个栏目各个板块的结构和内容我们依然在不断地摸索和调整过程中，以求达到读者最大可能的满意程度。其实对于X360来说，大家真的不要把它当作一台传统的游戏主机来玩，现在次世代主机都已经发售，其中有一个共通的地方就是“网络性”，都不约而同地强调了“网络”在次世代大战中起到的作用。而玩家们也应该多多利用网络，“与人斗，其乐无穷”嘛。

同时本栏目也将向各位读者诚征稿件，相关要求可以参看右页下的“征稿启示”。

栏目信箱：polygon@ucg.com.cn

编辑360日记

最近在LIVE上玩得最多的游戏竟然不是《战争机器》，而是一款叫做《UNO！》的纸牌游戏，这游戏据说在LIVE Arcade上对战排名第一。如果我说“变色龙”可能国内的玩家会更熟悉一些，这款游戏在国外突然兴起的原因不得而知，就好像《数独》突然一下烂遍大街一样。

某次闯入一个对战房间，忽然发现耳机里传来的都是熟悉的语言，原来是一群台湾人在打牌，热情地打过招呼之后，我被问到的第一个问题居然是“你改机没有？”(-_-bbb)，答曰“未改”，于是他们都很惊讶地说“大陆那么方便还不改机？”，我顿时无语……

后来被他们拖去玩《战争机器》的对战，居然都是说着中国话的玩家，一路叽叽喳喳好不热闹，一开始还正儿八经的对战，后来就开始胡搞了，比如拿黎明之锤烧自己人，或者把手榴弹扔到自己人中间，后来把对战局势搞成捉迷藏游戏，一方躲在某个角落，另一方去寻找，某个关卡有人躲在某处愣是让另一方找了半个小时才被揪出来锯掉。

［文：多边形］



360大事记



X360有充足降价空间
欧洲微软开始检查帐号地区问题
《光环3》联机版测试注册即将开始

微软娱乐部门总裁罗比·巴赫近日在接受美国新闻媒体采访时表示，X360的生产成本降低使得微软拥有更多的降价空间，而未来一段时间内的硬件价格战将在很大程度上影响PS3与X360竞争的最终结果。罗比·巴赫对记者透露，微软目前正在准备一项长期的调整生产成本并降低X360主机售价的战略计划，他相信X360未来在价格上的优势将是索尼的PS3望尘莫及的。他说：“在一种产品的生命周期内，谁在成本上更具有优势？谁能够更为有效地制定价格战略？谁又能够最先达到成本与售价的平衡点？这些都对产品的竞争有着至关重要的影响力。”而前不久，美国权威市场调研公司iSuppli曾公开过一份次世代主机生产成本评估报告，报告指出售价399美元的X360主机实际生产成本约为323美元。这个数字比X360首发时的525美元成本有了明显的下降，而索尼的PS3主机生产成本则高于实际售价300多美元，从这个角度讲，X360确实拥有更为广阔的降价空间。

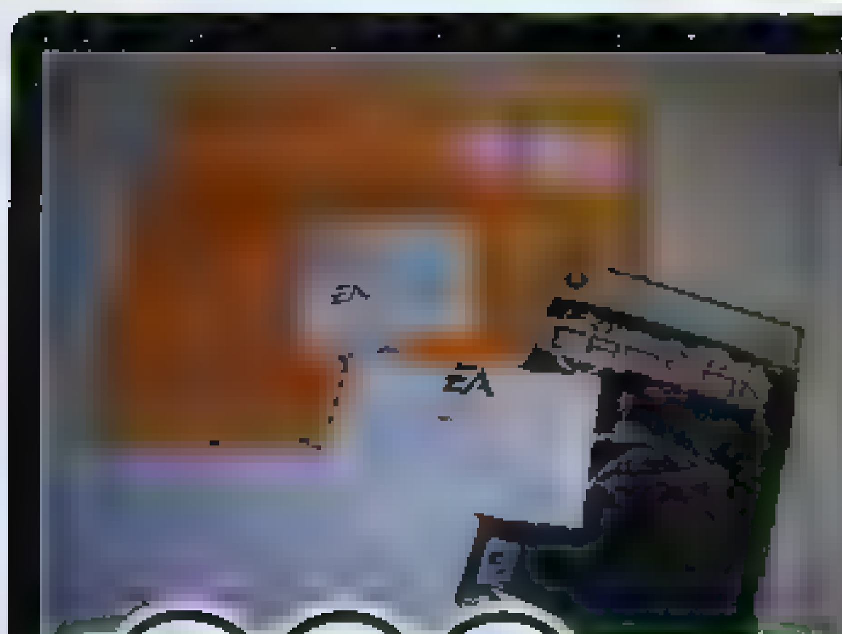
●微软欧洲部门最近开始禁止欧洲用户注册北美地区帐号来下载美国Xbox LIVE Market上面的内容，这一行为主要是针对11月22日后北美地区提供影视内容的下载所涉及到欧洲地区版权以及内容审核问题，这是因为欧洲和北美两地对于影视内容的审批规格不一样所引起的。

●有关《光环3》联机版的测试报名工作已于12月4日在北美地区开始，目前该测试版只对美国本土用户开放，微软表示并不是所有的申请者都能获得注册的机会，而Bungie方面也没有透露注册的具体要求。另外，微软还透露欧洲地区测试版的注册工作将随后与美国分别展开。与此同时，一段全新的《光环3》预告片也在ESPN频道美国当地时间12月4日晚鹰队与黑豹队的橄榄球比赛期间播放。广告的总长度约为60秒，是混合了CG动画与实景拍摄后制作而成的宣传短片，只在电视上播放一次，但随后将在Xbox Live和Xbox.com上提供下载。

●《战争机器》的开发商Epic Games近日确认，由于《战争机器》在北美地区取得了难以想象的巨大成功，获得了玩家和业界的一致好评，他们计划将本作系列化。Epic Games公司官方发言人近日对媒体表示：“如果我们能够保持游戏的质量并不断吸引玩家的参与，那么为什么要止步于‘三部曲’呢？”此外，Epic Games官方还透露，开发小组目前正在进行有关《战争机器》下载更新内容的制作工作，不久后将与玩家们见面。尽管没有透露具体时间，但官方保证游戏的新增内容绝对会让玩家大呼过瘾。

●育碧官网发布消息，X360版《分裂细胞 双重特工》近日将在LIVE上提供游戏更新补丁下载，该补丁主要修正了联网模式中网络连接的延迟问题和部分对战的BUG。

360八卦



X360车祸后依然正常运行
分析家认为X360将获得圣诞商战胜利
日本X360卖至断货

●"我遭遇了交通事故，当时同在车内的X360主机(附带硬盘)随着冲击飞出车外……"北美一位玩家不幸遭遇车祸，随之携带的X360也跟着一起糟了殃，他的卡车在受到剧烈撞击后翻滚了3至4圈，X360主机也是在翻滚中被甩出车外的，该玩家还公开了他的汽车以及X360主机在车祸后的照片。神奇的是这台X360主机在地上翻滚了几圈并被车轮轧过之后居然还能正常运行，更神奇的是这位玩家比X360还要结实——他在车祸中没有受到任何伤害。

●续上的消息，由于这段"传奇"在Xbox官方论坛上被传为佳话，微软Xbox LIVE首席程序设计师Major Nelson(网名)在听闻这则奇闻之后，自己掏腰包为这位玩家免费更换了那台在车祸中被摔得面目全非但是仍然能正常运行游戏的X360主机，而EA公司的一名工作人员则为这名玩家送上了一张《极品飞车 卡本峡谷》的正版游戏，因为这位玩家原来那张《极品飞车 最高通缉》在车祸中不幸一分为二。

●美国Lazard Capital Markets的分析家Colin Sebastian日前表示，由于PS3和Wii主机的货源供给不足，在今年的圣诞商战中X360将获得最大的收益。Colin认为，有一年领先优势的X360主机不仅有获得玩家好评的Xbox Live服务，而例如《光环3》等多款将在2007年发售的大作将再度刺激X360的销量增长。而目前微软方面的发言人也再次确认，X360主机全球销量1000万台的目标将会在财年内达成。

●根据国内网络的一则传闻，11月上旬，国内一名18岁的玩家在家玩X360时不幸猝死，当时在家的除了他之外只有他卧病在床的奶奶，据称这名因为喜欢《WE》而购买了X360的玩家原本心脏不太好，由于长时间游戏导致功能衰竭而死亡。这是目前国内第一例因为玩次世代主机而致死的传闻。



●原本在日本地区销量不佳的X360主机日前被传在日本地区卖至"品切"(断货之意)，并有玩家贴出一张秋叶原某店门口照片为证，实际情况只是那家店的"普通版"(不带20GB硬盘的版本)X360售完而已，目前X360主机在日本地区的销量每周还不足万台。

●根据一则来自《Official Xbox Magzine》的传闻透露，于1987年登场的Technos出品的经典街机动作过关名作《双截龙(Double Dragon)》初代将在Xbox LIVE Arcade上复活，据称除了完美还原当年的操作感与画面之外，游戏还将对应LIVE联机模式，届时怀旧的玩家将在网络上体验到这款经典名作的魅力。目前有关本作推出的时间以及售价尚未发表。

360拍案

X360概念车
洛杉矶车展亮相

随着X360在欧美地区的热卖，现在越来越多欧美玩家也开始热衷于修改X360，如果只是改改主机外型、加个水冷装置还没啥了不起，有些高手甚至把X360与液晶屏幕进行合体，改造成一台笔记本型主机。不过这样还是不够看，因为最猛的就是以下介绍的超高手了。

在日前举办的洛杉矶国际车展，就有一位超级改车高手Patrick Wyrick，在日本铃木汽车的赞助下，把一台铃木SX4的四门休旅车改造成独一无二的X360概念车，不但白底搭配绿色的造型十分醒目，最猛的是整个车辆内部装饰都结合了X360游戏功能，还能无线上网。

这位高手在车辆外表上除了涂上X360的字样与相对的白底绿色造型之外，车辆的前引擎盖、后车门都改造成可投影的银幕，可以把在执行中的X360游戏画面秀出来让其他玩家观赏。在内装方面则把X360手柄嵌在驾驶方向盘上，X360就立在驾驶座中央，而且每个座位还各自配备一个液晶屏幕能分享游戏视讯，以及无线网络对战系统……等，设计得十分考究。





360征稿

声音

索尼就是做八万块砖头都会有人买。”

——微软主席比尔·盖茨在一次访谈中这样评价PS3的发售，他认为今年圣诞商战X360将取得绝对性的胜利。

对于索肯来说，X360的游戏画面比PS3好是因为X360比PS3早发售一年，PS3的游戏画面比X360的好是因为PS3比X360晚发售一年。”

——某网友的论坛签名。

数字

25832 这是X360在11月19日–26日期间在英国地区的销量，目前X360在英国地区06年的总销量约为51万台，加上05年的总销量15万台，X360在英国的累计销量已经接近70万台，微软表示他们很有信心在财年内达成英国地区100万台的销售目标。

45536 《死或生极限沙滩排球2》在日本首周销量为45536份，这是日本第一个销量进入周排行榜的X360游戏，所以也是日本第一个销量统计精确到个位的X 3 6 0 游戏。《DOAX2》首周销量排名第8，超过了《DOA4》的4.5万份(首周排名第12)。

4.58% 在某论坛发起的一次关于"《蓝龙》到底能否让X360在日本起死回生？"的玩家投票中，只有不到5%的玩家认为"X360因此打败Wii和PS3，从此笑傲日本市场！"，而超过80%的玩家认为"会带动一定销量，但是根本局势不会发生变化。"

101614 这是截至到12月1日为止，一名ID为StripClubDJ的玩家所获得的X360游戏成就点数。这名美国地区的玩家自X360发售开始，已经通关了144个游戏，并且拿到了将近100个游戏的所有成就点数，其中某些游戏他甚至将不同的地区版本分别完美通关了一次。

43000 12月7日，被微软寄予厚望的X360大作《蓝龙》在日本地区发售，首日销量达到约43000份，消化率接近60%，对于萎靡不振的日本X360市场来说这已经是一个相当不错的成绩，并且这个销量还不包括同捆版的数据，据称同捆版的销量在首日约有27000份，这意味着X360在日本地区的销量突破20万。

文 UCG阳光育成计划成员 狸猫柚子 编 星夜 美编 NINA

算来这部《彩虹六号：维加斯》应该是该系列的第五部作品。作为近期推出的次世代重头戏之一，玩家们对之充满了期待。尽管该作所标榜的华丽画面和丰富的剧情貌似已经偏离了该系列的传统，以前那种接近真实世界的设定不见了，取而代之的是简化的操作和HP的自动恢复。但这未尝不是一种好的改变，毕竟能做到让战斗爽快感和团队策略要素并存的游戏并不多见。那么就让我们来看看，开发组是怎样把这种改变融入到该系列当中的吧。



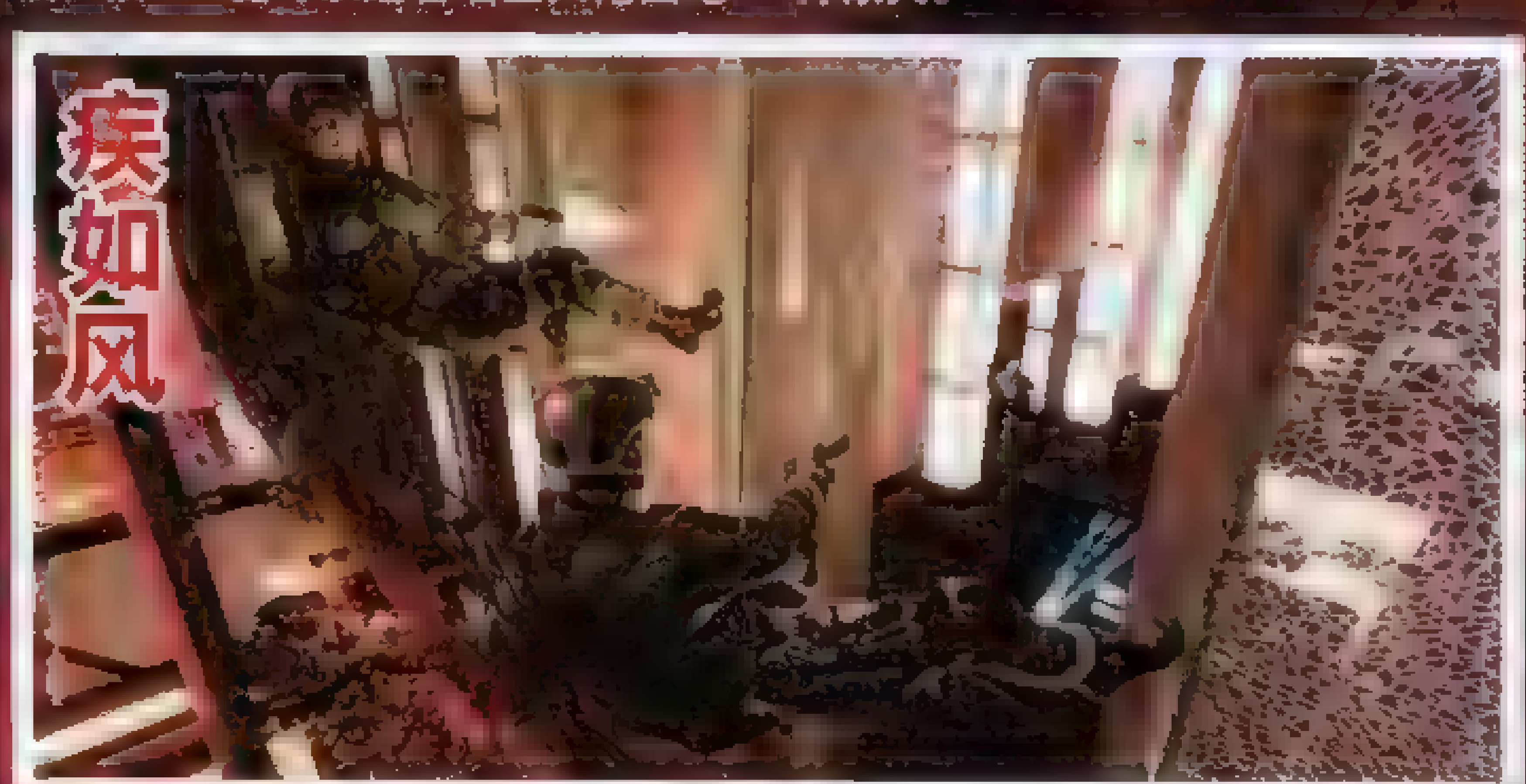
欢迎来到罪恶之城！

X360 Ubisoft FPS

新增系统

1 建筑突入吊绳系统

当游戏进入某一环节的时候，尤其是出现了高层建筑突入的情节时，就会使用建筑外层突入吊绳。这个吊绳系统设计得非常出色，你可以在高楼的顶层选择将要放下吊绳的位置，比如从大厦的正面或者背面，由于突入位置的不同将会造成突入方案和战斗情况的截然不同。攀绳而下的时候，按"A"键可以蹬着墙壁大范围地下跳，而按住不放则可以快速滑到底部。在吊绳上的时候，敌人很可能看不到你，只要他不是正站在窗前欣赏维加斯的夜景，那么在敌人没有发觉的情况下，玩家可以非常轻松的选择突入时机和方式，既可以雷霆之势破窗而入然后将敌人扫射一光，也可以文雅地选择声东击西的方式从后面干掉敌人。



疾如风

2 自动利用掩体系统



隐形者，我先居之，必盈之以待敌。

战术走位绝对是本作系统所要突出的重点元素，本作引入了系列中所不曾有过的自动掩蔽系统，与《战争机器》类似，当接近任何一种可以用来躲避子弹的物体时，按下LT键，主角将会以完美的姿态靠上去进行掩蔽。而此时的视角也完全类似《战争机器》，从第一人称变为第三人称后视角。在掩蔽的同时，你依然可以瞄准射击或者使用手雷等等。但是掩体是可以破坏的，所以不建议玩家长时间地躲在某一个固定掩体后面，因为如果敌人的火力足够强大，你和掩体可能已经都变成筛子了。在进入掩蔽后，操作方式与《战争机器》也极为类似，但是比《战争机器》中的掩蔽动作更加自然和真实，向前推摇杆可以脱出掩体，向左或向右则可以迅速移动至另一侧的相邻掩体。惟一的缺点是多人小队都掩藏在拐角处的时候会显得拥挤，因此，开发组将本作的队员总数减少至3名。

©2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

3DM & plumbook.cn
www.plumbook.cn



3 HP自恢复系统

游戏采取了类似《光环》中的HP自动恢复系统，当受伤之后，如果远离火力范围使自己不继续受到伤害，主角的HP将会慢慢恢复，但是实际游戏当中，这个系统并不实用，即使在普通难度下，新手玩家都会非常容易死掉。因为《彩虹六号：维加斯》标榜接近真实的设定，所以只需要一颗或者两颗子弹，玩家就可能丧命。当玩家的肢体中弹的时候，画面就会变成一片血红，如果受伤严重就会眼前一片漆黑。这个时候需要非常高的技术才可能逃脱危险地带来等待HP的恢复。

4 简化的指挥系统

在游戏中，玩家将指挥两名初出茅庐的反恐队员沃特和帕克。在本作中，所有的小队命令都被简化为指向和命令键（在X360上为A键），当玩家对准一扇紧闭的房门按命令键时，队友会躲在门两侧开始装填弹药准备突入，当对准一个炸弹按键时，队友会上前拆卸，当对准绳索时，队友会顺绳滑下。玩家可以利用麦克风设定指令对应的简单语音，这一点使整个指挥系统更加真实而且流畅。





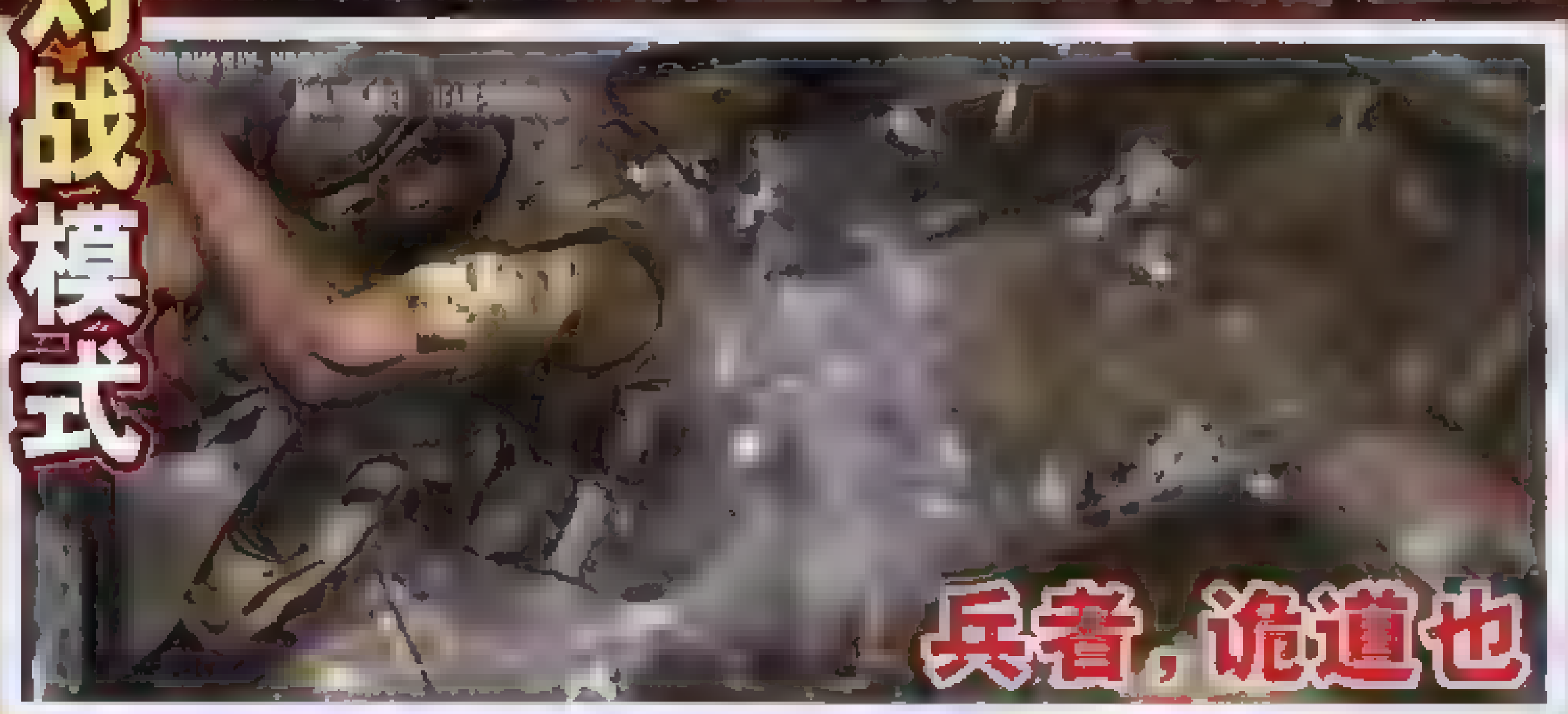
5 夜视仪的用途

本作中主角将配备山姆·菲舍尔的标准装备——夜视仪。在黑夜中，可以完全通过红外线看到敌人的位置。最明显的用途就是在吊绳上的时候，玩家可以利用吊绳的优势，冷静地从外部观察要突入的建筑内部，确定敌人的方位，然后标出哪些敌人需要首先干掉，哪些地点可以作为随后的掩蔽点，哪些入口需要丢烟雾弹等等，随后突入的时候，队员就会按照标记行动。最方便的做法是可以在吊绳上用无声手枪加夜视仪直接干掉几个零星的敌人，这样甚至不会引起敌人的注意，而整个突入过程也将简化许多。

新多人对战特点

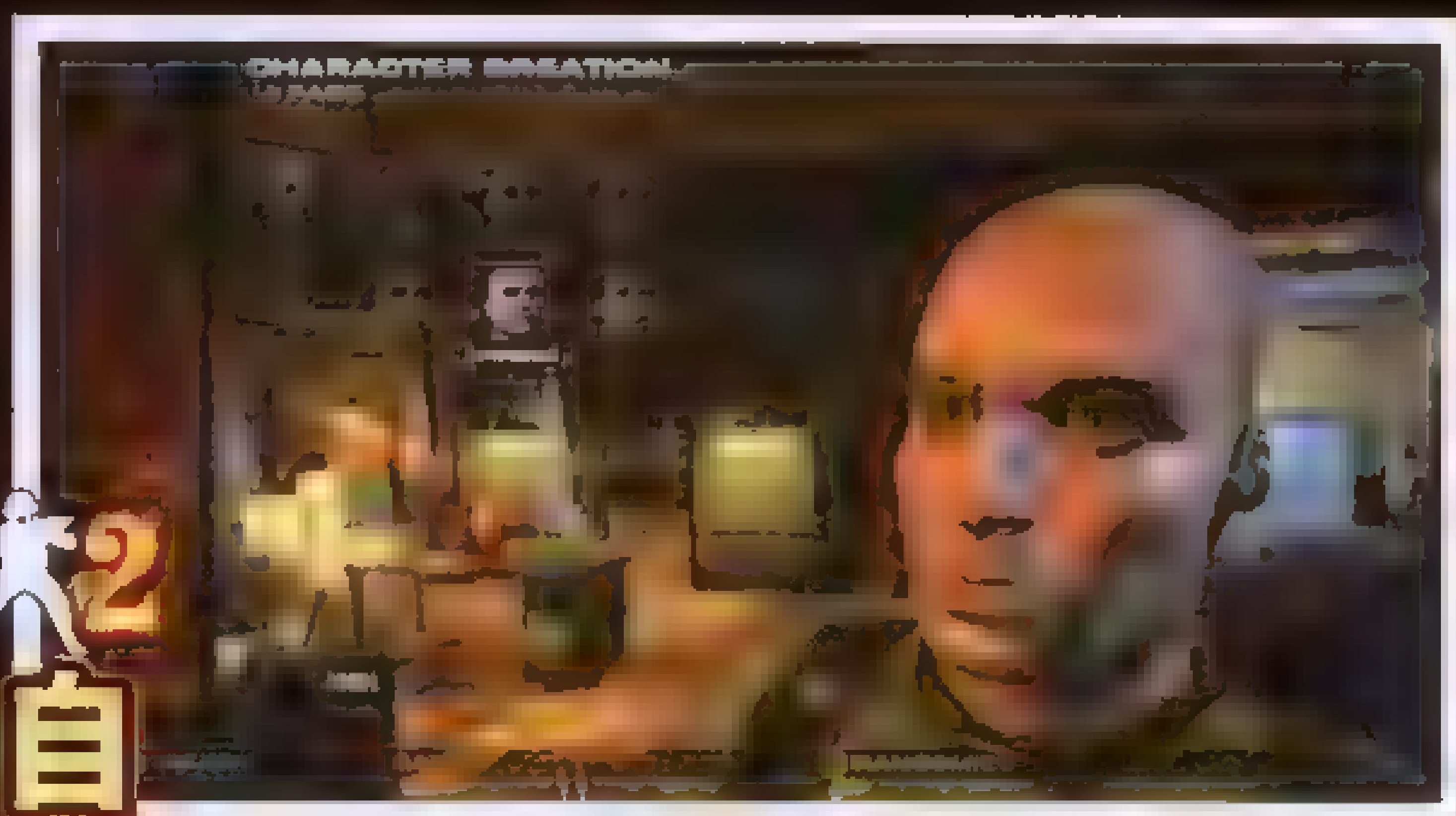
1 新的对战模式

除了以往的神枪模式和生存模式等等之外，本作新增了夺宝模式。在一个重兵防守的据点内有一个重要的公文包，玩家们需要通过完美的配合选择突入方案，一部分人需要从正面丢入大量的烟雾弹、闪光弹等，并进行火力压制，一部分人则要从后门进行突入，当敌人被分散吸引之后，还要有一个身手比较敏捷的队员从另辟蹊径地只身夺走公文包，到此时该模式只完成了一半，其后玩家们还需要制定完整的方案消灭路上的敌人，平安地将公文包送到脱出地点。这个新增的多人模式可以说是彻底体现了"《彩虹六号》系列"的精髓——简单而有效的战斗。



兵者，诡道也

2 自定义角色系统



在多人模式中，玩家将可以定制自己的外形和装备。先来说装备，从脚部靴子到腿部的护甲，从防弹衣的质地到头戴的夜视仪都有大量的可选装备，更不用提琳琅满目的武器了。在这个界面，当玩家选定需要定制的部位后，会出现下拉式的列表可供选择，其中枪支可以携带手枪类和突击步枪类枪械各一支，而后期在游戏中可以携带两支突击步枪类武器，而小型辅助装备可以携带两个，比如可以携带手雷加上烟雾弹，或者闪光弹和GPS定位系统，所有的这些装备的变化都会在列表旁边的人物身上体现出来，该系统甚至还支持利用Xbox LIVE专用摄像头来拍下玩家的面部，随后模拟生成面部模型放到自定角色的脸上去，绝对疯狂的设定。

新的剧情表现

更加突出了剧情，不再是一笔带过的简单介绍，而且剧情的发展更偏向影视剧方向，几乎完全学习了《24》的做法，游戏中的事情是连贯地发生在24小时之内的，游戏开始的场景是在墨西哥，而洛甘·凯勒这位彩虹六号的老兵受命赶到拉斯维加斯化解那里的危机，从墨西哥到维加斯的繁华街道，再到富丽堂皇的卡里索赌场，凯勒与他的两名队员与疯狂的恐怖分子伊蕾娜·莫里斯展开较量，不仅要从敌人手中救出被绑架的人质，还要阻止恐怖分子更加疯狂的下一步计划。完整的单人流程大约为10个小时，当然，如果和朋友协作会大大加快通关速度，在整个游戏过程中，会有总部的人员来讲述整个事件的过程，同时还会穿插电视报道和过场动画，而且，整个的剧情似乎并没有完结，那么下一部《彩虹六号》会不会回到美丽的墨西哥呢？没有人知道。





手舞足蹈 瓦里奥制造　Nintendo　ACT

文 雨滴
美编 NINA

1 游戏前的重要提醒

1、请尽量选择宽敞的地方玩此游戏！（因空间狭小问题所造成的任何受伤事件，游戏公司及本刊概不负责）

2、玩游戏的时候请抛弃之前所有的羞耻心，全心全意投入游戏！

3、鉴于此前已经有太多事故先例，为了财产安全，请确保手柄腕绳的牢固及系紧手柄腕绳。



START画面的秘密

在START画面中，除了可以点瓦里奥的鼻子进入游戏外，其实我们还可以拉拉他的胡子，这时瓦里奥的眼睛会转向被拉着的那根胡子。另外，如果晃动遥控器手柄的话，标题画面中的手柄也会跟着动，同时切换一些特别的画面。

6 雨滴玩后感

第一印象：有趣，很有趣，太有趣了！原来一个手柄还有那么多操作方法啊！

游戏初上手：虽然手柄本身的操作方法就有十几种，但每种操作方法又有很多变化，玩起来实在要让人动一番脑筋！

游戏1小时后（周围聚集了不少编辑）：从周围人的反应来看，看的人比玩的人更有乐趣，因为有些动作确实很猥琐很搞笑……

游戏N小时后（编辑逐渐散去）：还有多少关卡啊？玩这个游戏惟一的信念就是看通关画面……

总结：《瓦手舞足蹈 瓦里奥制造》确实是一款创意十足的游戏，但这种PARTY类型的游戏还是适合多人同乐。一个人玩会闷死——即使这种情况下大家可以抛弃羞耻心做出各种诡异的动作；两个人玩稍有乐趣，但只要其中一个人失去了兴趣气氛马上也会沉闷起来；三人以上才能真正体现出这个游戏的乐趣，看客与玩家都能找到各自的看点！

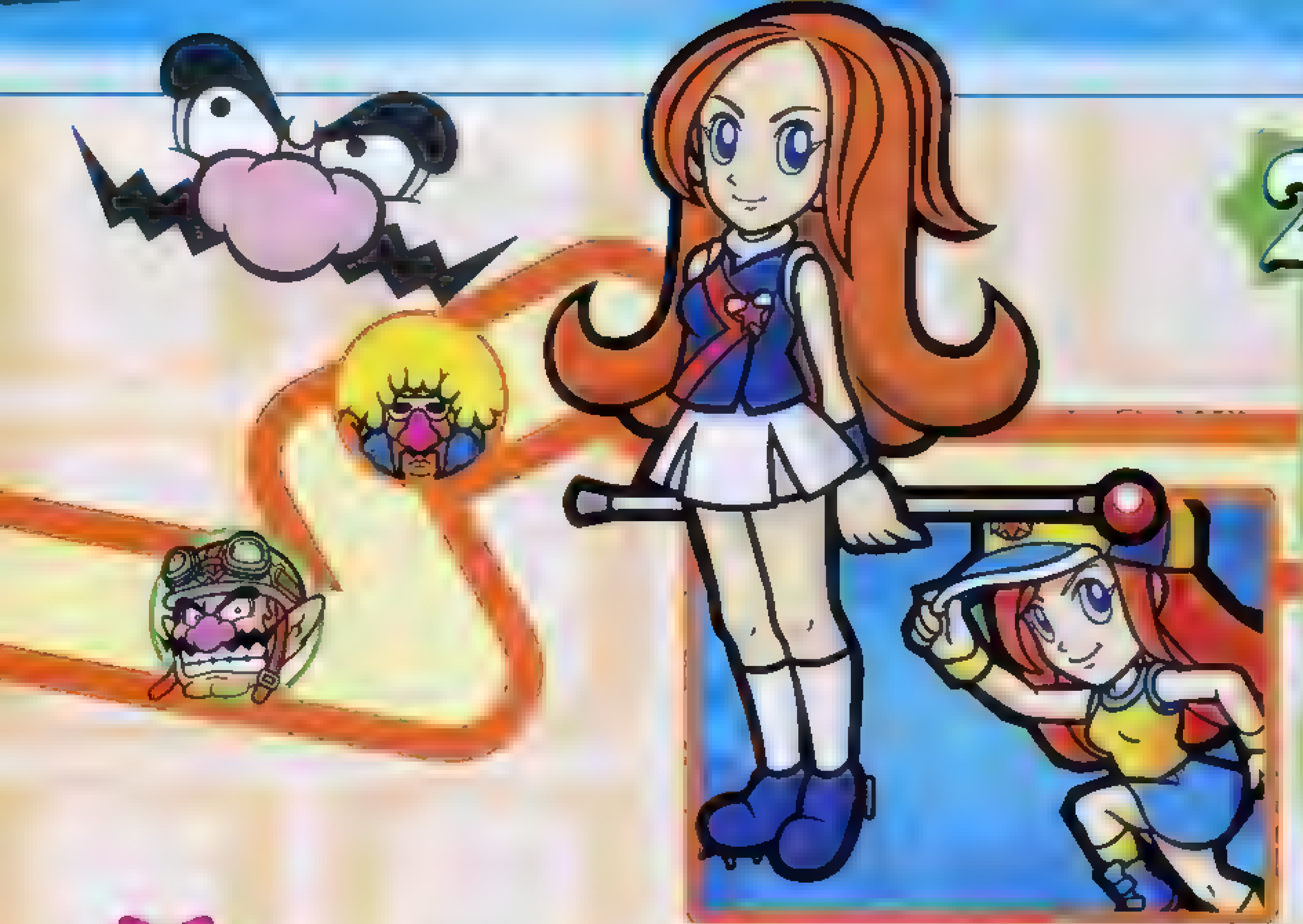


5 搞笑的故事

虽然《手舞足蹈 瓦里奥制造》强调的是新奇的操作手法，但本作的故事也很有看头哦！（其实一大原因是第一次游戏的时候，瓦里奥大叔十分不厚道地强制我们看完片头动画才可以进入游戏……）无论是被大石头追逐的瓦里奥大叔，还是时尚DJジミーT.大人、狗警官ドリブル……他们的造型都十分有趣，而结局部分更是经常出人意料……

©2006 Nintendo Co-developed by INTELLIGENT SYSTEMS

www.plumbook.cn



2 游戏方法

★《手舞足蹈 瓦里奥制造》一共有12关小游戏，游戏开始时只有瓦里奥1关，打败关卡BOSS后会出现新的小游戏。

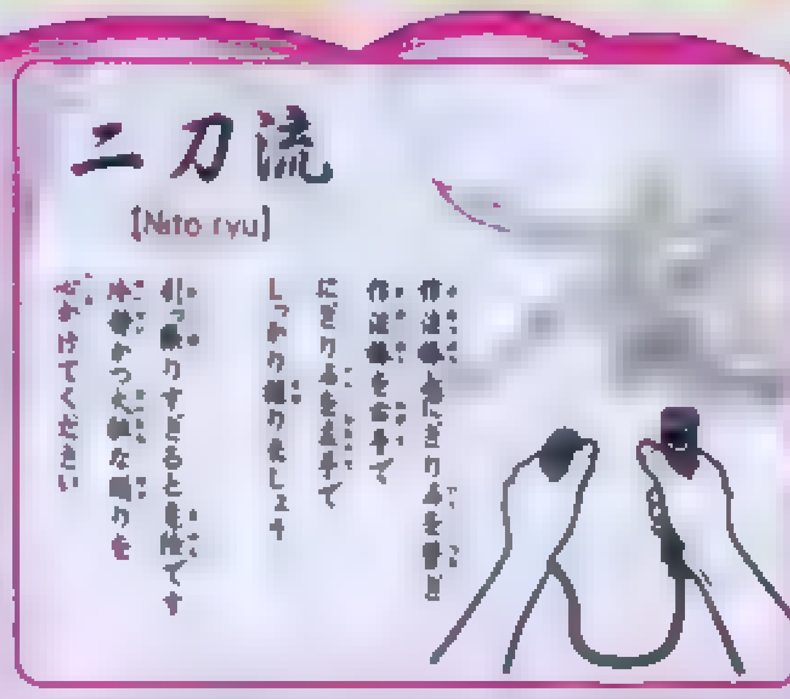
★每关游戏内有15个迷你游戏以及1场BOSS战，除了第1次游戏时会在打败关卡BOSS后强制退出，之后都可以无限挑战。

★每个迷你游戏开始前系统都会进行操作提示，本作一共可用Wii的手柄作出19种基本动作，玩家需要根据系统提示在限定时间内作出正确的动作才可过关。

★游戏主要使用的是遥控器手柄，用到双截棍手柄的时候会有提示。本游戏的动作感应度尚可，但游戏时最好还是不要动作太大。

★小游戏通关后，游戏还会增加各种系统设施，其中包括STAFF剧场和射易拉罐小游戏等东西。

3 让身体动起来



《手舞足蹈 瓦里奥制造》一共为大家准备了19种操作Wii手柄的方法，在每个迷你游戏开始时，系统都会给与相应的图片提示。最初游戏只会有几个很简单的操作方法，但随着关卡的增加，可操作的方法会逐渐增加，直到在隐藏的关卡里出现需要使用两只手柄的"二刀流"。

★迷你游戏开始前系统会有相应的操作提示，让大家用系统提示的手法握住遥控器手柄，然后再根据游戏画面的实际情况作出相应的动作。不过不要以为只要按照系统的提示操作就可以万无一失，迷你游戏里有各种各样的情况，一个操作手法也会有多种不同的动作，光一个"正面"的提示，大家既可以模拟手枪进行射击，也可以模拟厨师炒菜，所以大家可不要因此掉以轻心哦！

★游戏除了单机游戏外，还有多人模式，在多人模式中"ふたりDEぴょんぴょん"这个双人游戏只要一个手柄即可操作，两个玩家只要分别拿着遥控器手柄和双截棍手柄，看着画面在适当的时机跳起就可以了。虽然看起来十分简单，但实际玩起来可是很有乐趣的哦！（某天中午卡伦和GOUKI就这样拿着手柄在电视面前跳了很久……）





4 抛弃"羞耻"和我一起来

ちょんまげ

将手柄放到头的上方，根据游戏画面的提示进行操作。比如图中女孩的造型就是ちょんまげ的操作手法。使用此操作方法的迷你游戏有"深蹲"、"躲避球"等。



大威張り

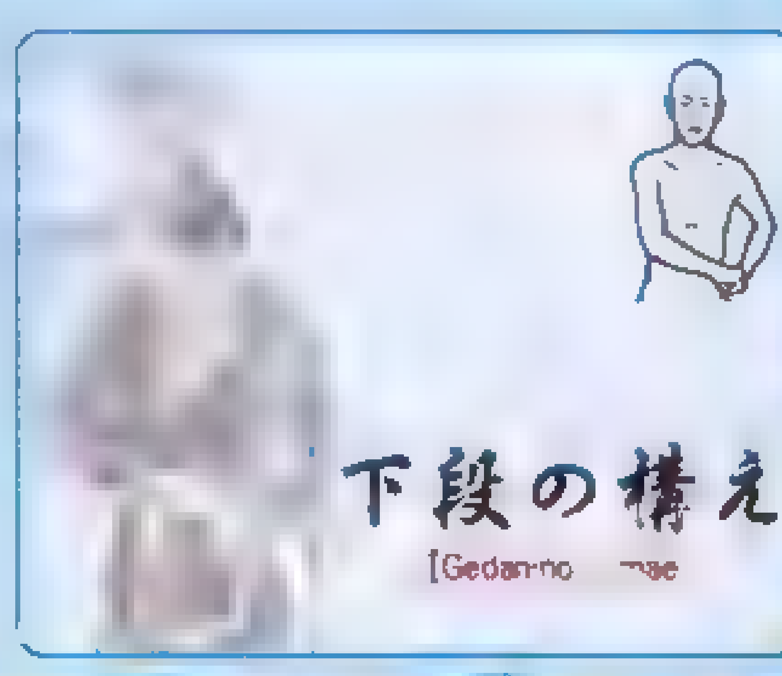
用手握住手柄并放在腰部，根据游戏的画面提示在恰当的时机让手柄随着腰部转动。使用此操作方法的迷你游戏最著名的就是"转呼啦圈"了吧……

天狗

用手将手柄握在鼻子附近，模拟长鼻子的举动。事实证明，感应器对手柄所摆放的位置还是比较严格的，因此如果遇到该操作提示，奉劝大家还是乖乖的将手柄放到鼻子附近作动作吧……（个人感觉，这个动作应该是最让人感到不好意思的。）

下段の构え

动作类似于"大威张り"，也是将手柄放在腰的部分，然后模拟武士拔刀的动作。不过最让人觉得匪夷所思的是，为什么扇瓦里奥叔叔耳光这个动作也被归类于"下段の构え"中呢？难道是因为瓦里奥叔叔的脸太大了？



www.pitmibook.com

文 纱逊 美编 NINA

BLUE DRAGON



"《蓝龙》好不好玩？"

这是本月7号之后，在我的QQ上出现得最多的一句话。目前在国内已经有不少人入手了X360，但这些人多为美式游戏爱好者，喜欢日式游戏特别是RPG的玩家则多在观望之中。而《蓝龙》的素质如何，势必会影响到他们的判断。《蓝龙》是微软在日本市场上最关键的一步棋，其最终销量几乎可以认为是目前X360游戏在日本地区的销量上限。因此不光玩家关心，各大游戏厂商也同样关心。那么《蓝龙》究竟好不好玩呢？我想黄金眼已经给出了答案，而接下来更会为您详细介绍它的魅力！

X360 Microsoft RPG

坂口博信+鸟山明+植松伸夫

迟来的次世代冲击



■这是游戏中最大的城镇，做得相当到位。

若以X360的首发作为次世代的标志，其实我们已经进入次世代一年了。在这一年时间内，我们已经充分体验到了次世代的威力。但作为一个日式RPG的爱好者，目前在次世代主机上还没有什么让我们眼前一亮的作品，这一局面直到《蓝龙》推出才被打破。

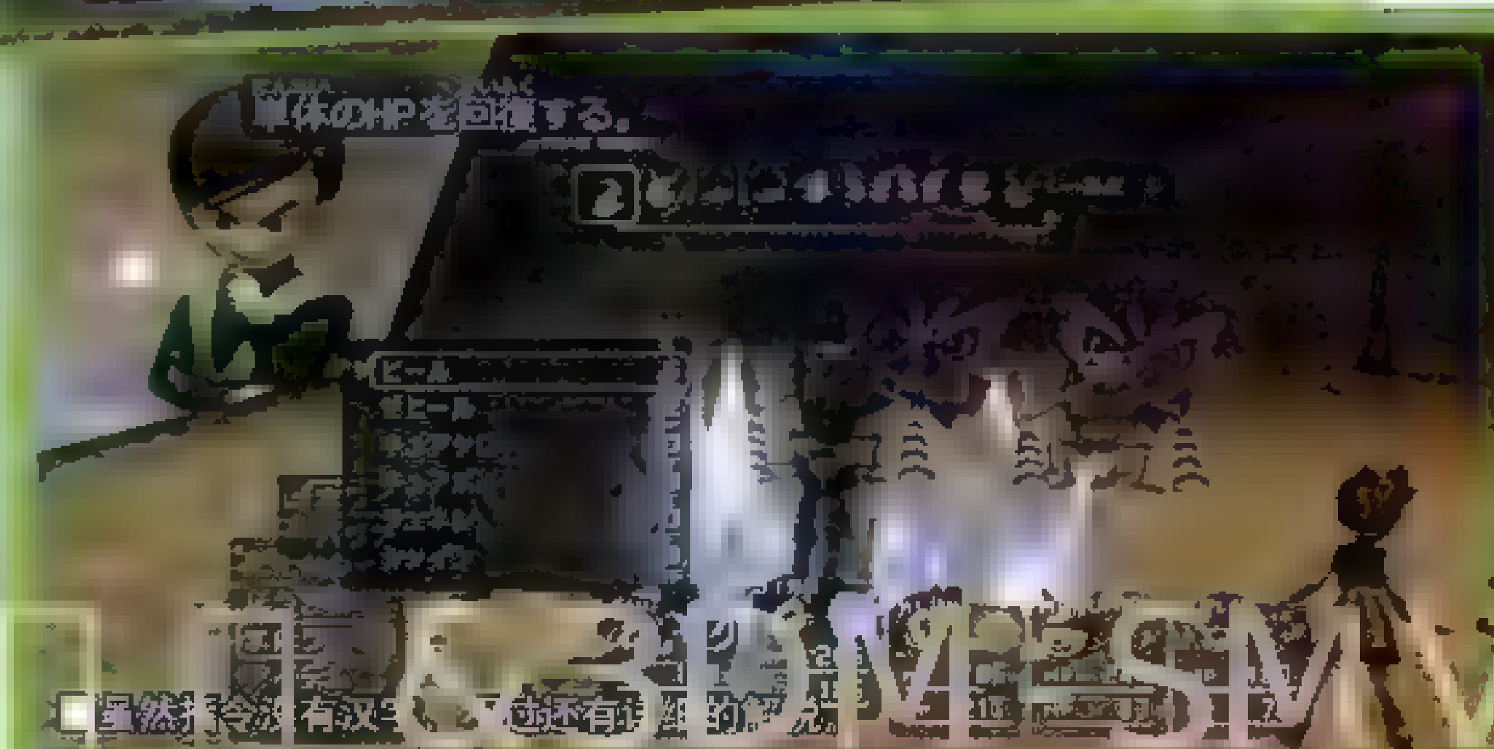
《蓝龙》的游戏画面干净、清晰，这的确是之前的RPG所无法企及的。不过需要指出的是，游戏中出现的场景和人物都比较简单，没有什么惊人的效果，而且战斗中经常会出现丢帧。如果你经过了《战争机器》、《使命召唤3》等大作的洗礼，第一眼看到《蓝龙》时肯定不会被震住。

不过游戏对鸟山明笔下人物的还原度相当高，整个世界都有很重的鸟山明风格，这点无疑是相当令人满意的。游戏中与任何一个NPC对话时，屏幕上都会出现人物的即时脸部特写，这个设定仿佛正是在炫耀这一点。游戏中收录了大量的CG动画，其气势不输于《FF IX》，为此游戏不惜动用了3张D9的史上最大容量。而游戏的即时演算画面也与CG动画相差无几，让人丝毫不会觉得别扭。

遇敌也有诸多讲究



■如果能一次握入10个敌人，就能解开成就。



本作标榜的新世代RPG，很大一部分程度应该归功于独特的遇敌系统。地图上的敌人是可以看见的，一旦撞上之后就会开始战斗。玩家用X键可以做出攻击动作，如果能命中敌人便可以在战斗中取得先制效果。如果从背后接触敌人，则可以从背后攻击敌人。我方同样也有被敌人先制和背后攻击的危险。

另外本作有地图特技的设定，我们可以把LB和RB设定为地图特技快捷键，如果能命中敌人就可以发挥效果。地图特技的效果多种多样，有令对手暂时停止的炸弹，也有让敌人退避三舍的怪味，甚至还有直接将弱小敌人消灭的防护罩。

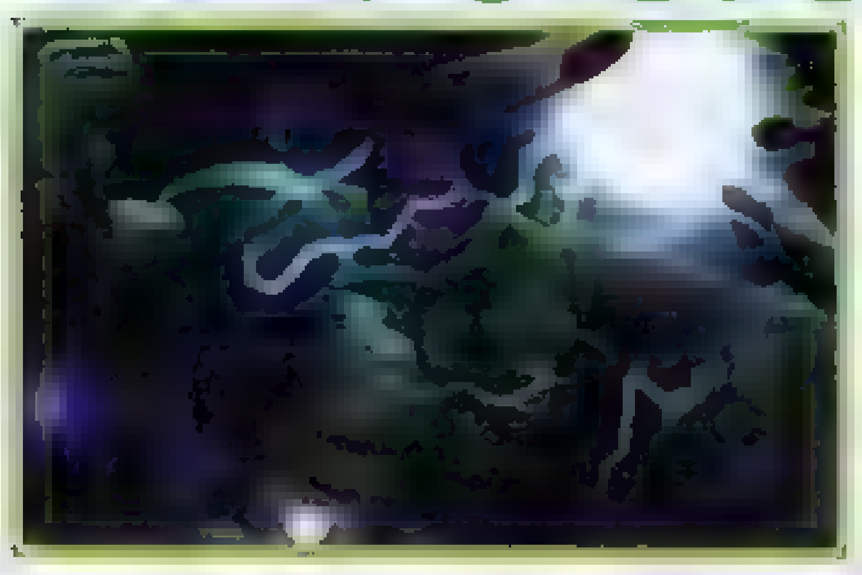
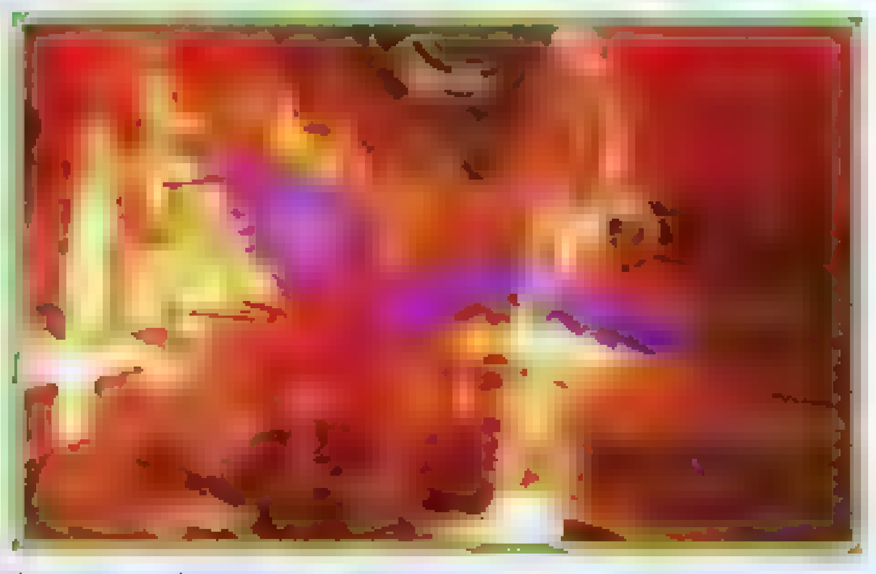
以上介绍的系统并不是什么新鲜玩意儿，本作的创举在于加入了锁敌光环的设定。在地图上按RT键，就可以打开一个锁敌光环。出现在环内的敌人可以不止一个，我们既可以选择分开消灭，也可以选择一起消灭。如果选择一起消灭，敌人会一批批地上来厮杀，在消灭完一批敌人之后我方可以随机获得奖励效果。奖励效果多种多样，包括各种能力的界限突破。

利用奖励效果，我们可以巧妙战胜强敌。具体地说就是将大批敌人引过来，先消灭弱的敌人累计奖励效果，之后我方各种能力都有明显提升了，再对付强敌就很轻松了。引来的敌人越多，奖励效果也越好，打起来也更轻松。另外部分敌人之间有仇恨关系，比如猎人和熊相遇时，就会放弃攻击玩家转头相互攻击。这个设定叫做怪物战斗，遇到这种情况就对玩家更加有利了，好好利用的话战斗就变成了享受。到游戏后期我们一次可以引来十批敌人，此时你就能体会到前所未有的战斗乐趣。

©2006 BIRD STUDIO / MISTWALKER,INC.ALL RIGHTS RESERVED
©2006 MICROSOFT CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED

由最强组合奉献给所有RPG爱好者的新世代RPG

战斗系统以蓄力为主

▲▼每个人的最强技都是将影子实体化进行攻击。




有这么强的遇敌系统，战斗系统自然也不会差。本作的战斗系统采用了《FFX》式的系统，即敏捷度影响行动顺序，而不同的行动对敏捷度的影响也会不同。敌我双方的行动顺序会显示在屏幕上，每次行动带来的变化同样也很清楚。

游戏中强调队列。和传统设定一样，前列的队员攻强守弱，后列的队员守弱攻强，魔法攻防则不受影响，此外还有前后列专用的技巧。游戏中同屏显示的敌人数量非常多，经常是前后列都站满了敌人。要想攻击后列的敌人，在前期只能用魔法。对于阴险地躲在后面放暗箭的敌人，可以用魔法优先消灭，也可以先全灭前列敌人再迫使其上前。

本作战斗系统的特色，除了之前所说的连续战斗和怪物战斗外，就是蓄力。游戏中的全部魔法和大部分特技都有蓄力的设定，按A键开始蓄力时画面上会出现一条时间槽，玩家要看准时机放开A键，以取得自己心目中的最佳效果。蓄力可以让技巧的性质发生变化，如范围变大、效果加强等等，蓄的时间越长，效果就越好。但长时间蓄力则会令出招速度变慢，这在时间槽上有明显标识。此外时间槽上还有红色的幸运区域，如果能在该区域中停下，则可以获得奖励。

蓄力系统是游戏的特色所在，它的存在使得每场战斗都颇具乐趣。游戏中不同的魔法、特技都有不同的蓄力速度，还有モンク这种连普通攻击都可以蓄力的职业，令蓄力的设定更加完善。

人影一体的成长系统

众所周知，主人公一行是以影子化成的怪物攻击敌人，所以游戏的成长系统也分为人和影两个方面。人的成长就是靠经验值，经验值提升之后就会升级，同时能力也会有所上升。升级另外一个作用就是可以解开影子的能力封印，从而增加一个新的成长方向。

影子的成长则是靠SP值。影子共有9种成长方向，我们可以将其视为影子的9种职业。这9种职业除了能力侧重点不同外，所拥有的特技也不一样。当SP值累积到一定程度后该职业就会升级，升级除了增加能力外，也有可能学到新的特技。和人一样的是，职业的级别越高，升级所需的SP值也越高，而学会的特技可以被任何职业装备，所以朝一个方向发展并非好事。

影子的每个职业都有令人割舍不下的特技，这个自由度极高的系统正是游戏中的乐趣所在。而不同的特技搭配起来更有意想不到的效果，例如将アサシン、モンク、ソード练至极致，便可以进行2次攻击并附加吸收HP和MP、偷盗、蓄力后威力上升且范围变广等多种效果。而像这样的组合还有很多很多。不过太多的特技是装备不了的，所以增加装备上限的コンビネーション同样不能不学。这么一环环套下来，真的很难让人放弃练级的欲望。



■主角们的影子不能改变外型是一大遗憾。

探索未知世界的恐怖


■在如此荒郊居然也能找到——10块钱！

和"《DQ》系列"一样，在《蓝龙》的世界里，道具并不是只放在宝箱中的，在地图上的任何物体都有可能藏着道具。本作可谓将翻箱倒柜的勇者特色推向了极致，连迷宫里也会有大量隐藏道具，甚至连乱石、杂草乃至毫无特征的墙壁上都有！如果你想将其全部找到，惟一的方法就是连按A键进行地毯式的搜索。

有人可能会想，既然这么麻烦的话，那我干脆直接通关算了。游戏中有5000个左右的地点可以进行探索，其中大约有一半以上都是十块钱或NOTHING（什么都没有）。但除此之外我们可以找到的东西包括：经验值、HP回复、MP回复、道具、装备、魔法，甚至还可以增加能力！

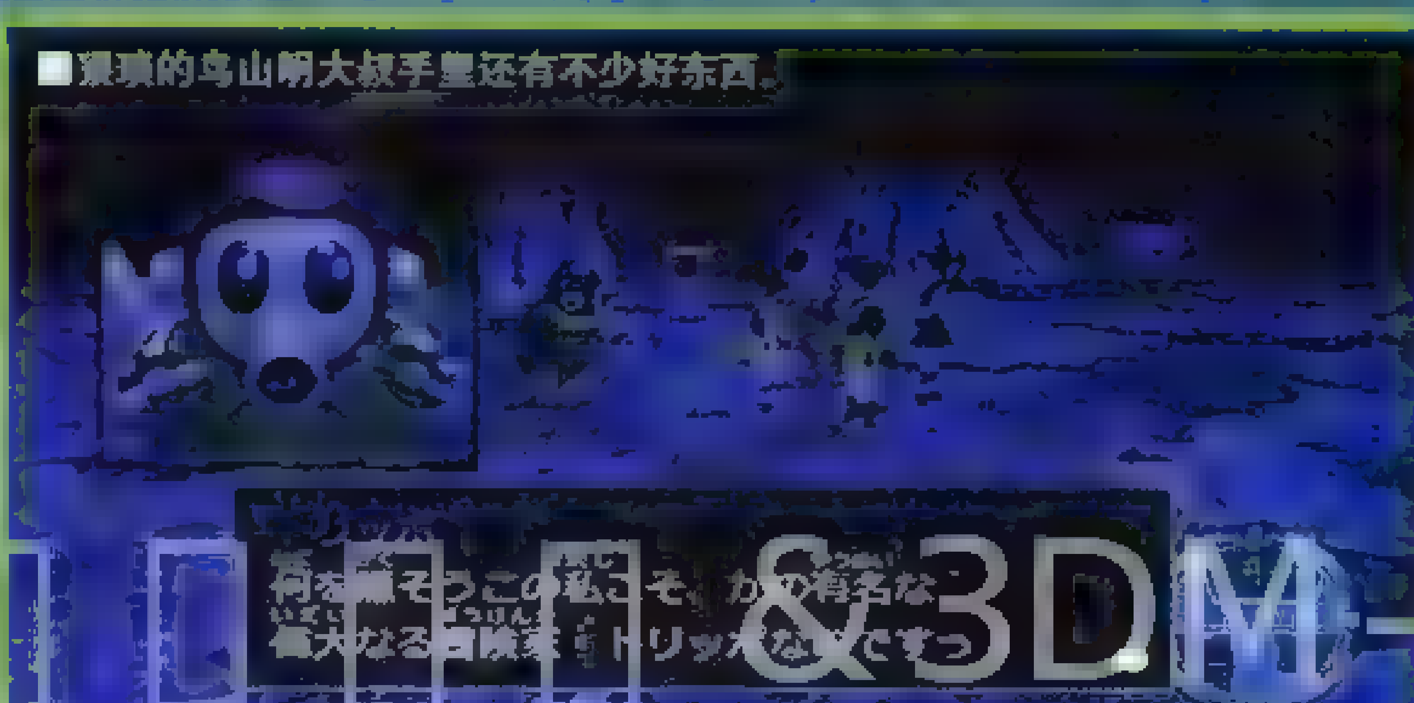
幸好我们的努力并非徒劳。在ジブラル王都桥下有一位商人，他会根据玩家调查出的NOTHING次数赠送珍贵装备。

对中文版的更大期待

上面介绍了游戏的几大特色，[illegible]对本作的一些具体评价。本作的难度并不高，尤其是进入第2张碟后可以在地下水脉利用海量的青蛙来练级，之后就没有任何难度了。本作虽有9大职业，但在后期学技能简直轻而易举，利用バリア的3级防护罩只需15分钟就能练满。此外游戏的分支、迷你游戏非常多，分支多半关系到装备，迷你游戏则关系到成就。

令人赞叹的是游戏在细节方面非常注意。拿战斗来说，并非属性相克是惟一的技巧，每种敌人都有自己的特色，例如大便系的敌人怕水魔法（原因请自行联想），重铠武士中火魔法后会嫌热脱掉铠甲，风魔法可以吹掉敌人手上的武器等等。[illegible]鸟山明更在游戏中亲自出场，化名为机器博士和玩家玩徽章换道具。

以上都是游戏的优点，如果要说缺点的话，对于中国玩家来说最大的缺点应该就是语言了。不过这反而让我们更加期待2007年5月预定推出的繁体中文版，暂时没条件玩到的玩家不妨再耐心等待一下。


■猥琐的鸟山明大叔手里还有不少好东西。

3DM-SWV
www.plumbook.cn

1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

互动信箱

本期为您准备的礼物



ACG精美周边

1名

PSP

尊贵典雅的
时尚掌机等你来拿！

40名

12C的封面评价

西安 王兴亮：本期杂志配合PS3发售，封面采用PS3主机与无线手柄组合套图，总体金属感强烈，简洁、明快、充满吸引力，乍一看就让人充满强烈的购买欲！（别误会，我是指杂志……）

开平 黄金剑：看似是一本科技电子杂志多于像一本游戏杂志，但第一眼看上去给人一种豪华的感觉，个人觉得比过去几期都好，够简洁、稳重。

唐山 郑国辉：本期封面非常漂亮，以PS3为封面非常时尚，并且光线掌握很好，把PS3的流线型质感完全表现了出来，文字安排的很得当，没有影响到PS3及手柄的整体构图。总之本人非常喜欢。

江西 张磊：封面突出了PS3的尊贵典雅，黑色的字体与灰暗的背景搭配起来还是显得有些灰暗，不够有感染力。

> **编** 在大多数读者眼中，于PS3发售之际，封面采用主机作为模特可说是意料之外却又情理之中的做法，大都持赞同意见。不过封面的用色及文字修饰方面有些小分歧，部分读者认为封面依旧没有脱离“灰暗”的陋习，而另一些读者则认为这种颜色布局体现了PS3尊贵典雅的风格，双方各执一词，好在综合整体意见来看还是赞同的呼声高些。

12C的特企与特稿

常州 施冯欢：本期特稿的素质无可挑剔，绝对是独家专访，在影像和文字的双重轰炸下，不由得让我们中国玩家感到无比自豪和兴奋，从中也深刻了解到制作一款游戏（尤其是次世代游戏）是多么的艰辛。拥有X360的玩家绝对没有理由不支持本作。

上海 奚磊君：特稿《次世代，中国造！》已经不必去讨论它的优劣问题，因为它的存在本身就标志着与以往特稿不同的重大意义！

上海 韩姗媛：《三军总阅兵》写得很具体，对于各主机广告宣传的介绍是全文最出彩的地方，收录在迷你DVD里的广告也很棒。

信宜 张龙林：访谈的特稿看起来很长。我十分讨厌访谈式的文章，这次是中国人的，就硬着头皮看下去，但感觉还是很无聊。

> **编** 本期的特色亮点之一无疑是特稿《次世代，中国造！》了，这种特派记者采访撰写的特稿在UCG史上是不多见的，而次世代相关热点内容访谈更是第一次出现，正如奚磊君读者所说，此篇特稿所代表的意义非常重大，虽然有一些读者表示文章枯燥无聊，但来自大部分读者们的好评则证明了大家对次世代的满腔热忱及对“国人制造”的殷切关注，我们今后势必将加强制作该类内容的力度。

12C的攻略与研究

哈尔滨 孙韬：《战争机器》的攻略被多边形做得简直活了！幽默风趣的语言，详细透彻的解说，即使玩不到看着也非常过瘾！再现了当年《丧尸围城》攻略之风范，赞！

湛江 朱日哲：攻略《战争机器》中配图很少，而且大多与内文无关，感觉很凌乱。如此强劲大作攻略篇幅居然这么少，感觉很不可思议。

杭州 葛薪：攻略研究方面页数比例有问题。你们给出超高分数和好评的《战争机器》杀到，结果4页纸加5幅图就完事了，还“攻略透解”呢，不厚道吧。而《传颂之物》这个日式恋爱游戏都是9页大制作啊……不公平！好在《皇牌空战X》的研究还值得称赞。

保定 李嘉炀：《传颂之物》的攻略十分具体详细，但由于语言的关系，我对此类游戏实在不感兴趣，希望杂志中能减少此类游戏的数量。

> **编** 本期此类内容争论的焦点重点在于《战争机器》与《传颂之物》的页面分配上。综合读者们的意见来看，对于杂志之前评价较高的作品，攻略的力度（尤其是篇幅上）一定要紧紧跟住，否则会给人以虎头蛇尾之感，这点我们此后将密切留意。此外，虽然《战争机器》攻略受到了相当多的好评，但其凸现的配图问题也是读者们批评的矛头所在，看来游戏截图确实是攻略中不可或缺的要素。

12C的Gamehalo

杭州 葛薪：迷你DVD内容、画面都可打90分，光是《分裂细胞》中国团队的独家专访就值回票价，何况还有《太鼓之达人》鬼难演示以及《战争机器》……一张小小的迷你DVD竟能放下那么多丰富的内容，对于UCG的制作能力我由衷地感到钦佩。

深圳 王坚石：迷你DVD整体上还是不错的，但近期的光盘似乎越来越硬派了，且以欧美游戏为主，与杂志整体风格出入较大，不是很对人胃口。

上海 奚磊君：本期的光盘可说是迷你DVD史上最棒的一次，在内容上同时做到了多样性、丰富性和优秀性，这对于容量较小的迷你DVD而言实属不易，不过仍旧没有EndingSong着实让我感到不爽。

哈尔滨 孙韬：内容空前丰富，有独家专访，有街机怀旧，还有达人演示，另外把优秀的广告单独列出做成一个小栏目很好，希望能不定期收录，但“电影前线”哪里去了？对于小编们的电影欣赏水平我是很相信的，期待下期“重现江湖”！

> **编** 整体来看，本期的迷你DVD受到空前好评，各种丰富的内容要素不但极大地满足了各类型读者的口味，还让更多人在光盘中找到了久违的“不够看”的感觉，可说是我们近期在光盘改革方面的一个初步成功，当然这也是与影像部各小编的辛勤劳动分不开的，感谢大家的来信支持，我们将在新的一年里再接再厉！

本期问题

1. 本期《宿命传说》主题封面您觉得如何？
2. 您喜欢近期新增的栏目“次世代过山车”与“360全方位”吗？请谈谈您的意见。
3. 请发表一下您对本期攻略（内容及版式两方面皆可）的意见吧。
4. 特别调查：迷你DVD观后感。
5. 又是一个大作如云的年底，对于各款令人心动的新作，不知您最想看到哪款游戏的剧情小说呢？我们将根据您的选择在杂志中刊载相应的作品。

本期获奖名单将在100期公布

12C 互动信箱送礼名单

获得PSP的读者▶ 北京市海淀区 马然

廊坊	陈洋洋	武汉	魏力	北京	罗晗	深圳	王坚石	天津	杨帆
成都	程田森	深圳	孟新昊	中山	罗浩楠	荆州	王龙轩	信宜	张龙林
北京	丁泽超	上海	李迪	常州	施冯欢	西安	王兴亮	天津	张岩
天津	杜楚仪	北京	李含笑	廉江	孙贵景	沈阳	王云鹏	北京	赵安然
南昌	高天凰	长沙	李家夫	哈尔滨	孙韬	柳州	吴建文	唐山	郑国辉
桂林	高威	大庆	李凯	广州	孙恬肥	柳州	吴开勇	武汉	周俊杰
上海	韩姗媛	上海	李炜隽	北京	孙宇	上海	奚磊君	贵阳	周珂
河池	黄磊	南京	刘毅	北京	孙兆凯	中山	许林欣	湛江	朱日哲



编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻 所思所想与大家分享

本期博客



写在前面 FOREWORD

一切要从今年七月上映的《超人归来》说起——请别误会，这并不是一篇影评，只是讲讲自己在影院的一点经历。当日坐在我左侧的两位小哥看样子二十出头，电影开始前两人交流了一下对《超人》的认识。“《超人》说的是啥故事啊？”“不清楚，我只知道超人很厉害。”“那你还约我来看？”“听说这片子特技很眩，在电影院看很爽，有得看你就看吧……”一段在宇宙中穿梭的眩目开场后影片正式开始，光头卢瑟出场，“这人是谁啊？”发问的是胜嫂，哦……原来胜嫂也不知道超人是何方神圣，于是我花了两分钟把超人的身分、他的对手、恋人、弱点大致说了一遍，并在特技以外的剧情部分不时插入解说。其实我应该在电影放映前把这部分准备工作做了的，是我疏忽了。

最近发表 LATEST TOPICS

Lost in Translation
多边形发表于2006.11AB(总第162、163期)
麻将游戏的前世今生
纱迦发表于2006.12A(总第164期)
健康游戏 享受健康生活
雨滴发表于2006.12B(总第165期)
游戏·心情味道
堕魔天使发表于2006.12C(总第166期)
关于次世代大战的思考
Geuki发表于2007.1A(总第167期)

忘年妒 ——一个老家伙的自白

胜负师发表于2007.1B(总168期)

老四强

是我疏忽了吗？《超人归来》延续的是1987年《超人》第四集的剧情，很多走进电影院的年轻中国观众在当时甚至还没有出生，而导演辛格在新版《超人》中运用了大量片段向前辈致敬，并出现了“那是鸟？那是飞机？”这样的经典台词。尽管六十七岁高龄的超人是东方人最为熟悉的漫画英雄之一，但他毕竟代表的是美国人的正义和英雄观，没有生长在特定文化环境当中的中国八零后或九零后，是不可能在那些向经典致敬的片段中有所感触的。不客气地说，那些有闲情逸致买票进场的观众对超人有感情有了解的能有几人？搞不清剧情和角色关系的来龙去脉，那他们除了看看特技还能看什么？如果说引进方能够在影片宣传时加入一些前情提要、人物关系解惑，也许情况不会是现在这样。究竟是谁疏忽了？

似乎在胸口有个大S的内裤外穿的外星猛男身上纠缠太久了，说说GOUKI和ACE飞行员劳心费力做的“街机名作博物馆”吧。也许各位还记得第一辑的内容是“老四强”（《魂斗罗》、《绿色兵团》、《赤色要塞》和《沙罗曼蛇》），此内容在读者中反响热烈，不过有位年轻的读者写信来说这东西他看不明白，他从不知道有什么“老四强”。很多老玩家在看到“老四强”后大谈心中感动，可就是这么一封信却让我心中震动。“老四强”对于中国最早接触电视游戏的一代人来说，经典程度不言而喻，不过十几年后的今天，我们可以把童年记忆当成陈年老酒一饮而尽，尽享醍醐灌顶、畅快淋漓的感觉，却未曾考虑到并不是所有人都会产生共鸣和认同感的。这，是我们疏忽了吗？


■《魂斗罗》不知是多少中国玩家的启蒙游戏？

忘年妒

胜嫂比我小五岁，胜嫂的弟弟比胜嫂小七岁。常有人说“现在是五年一代人”，在信息时代这种说法并不夸张，也就是说胜嫂的弟弟和我差了两代。暑假他来我家住了一阵子，因为他也喜欢游戏动漫，所以与我甚是投缘，倒没有出现沟通上的大隔阂。他很迷《龙珠》，每天早上七八点起床看动画，一看就是一整天。我凭记忆与他大谈《龙珠》剧情，和他交流各自喜欢的角色，显然我那点回忆不够阔的。后来我问他看过《变形金刚》没有，他说前两年重播的时候看过，但当时有别的动画片，所以他只看了一点。我同样凭记忆与他交流，很快就变成我唱独角戏了。说到兴起时，我把当年《变形金刚》热播的时候一个星期只放两集，我和很多同学每天都盼着等着的情形形容了一番，小弟看着我激动的样子，露出了难以理解的神情。事实上，前些日子在编辑部里同样有一次关于《变形金刚》讨论，几个老家伙聊得口沫四溅，音量也不由自主地放大，而几个年轻的新编辑却根本插不上话，只听得云里雾里。


■《变形金刚》给予我们的快乐只是一个过去式。

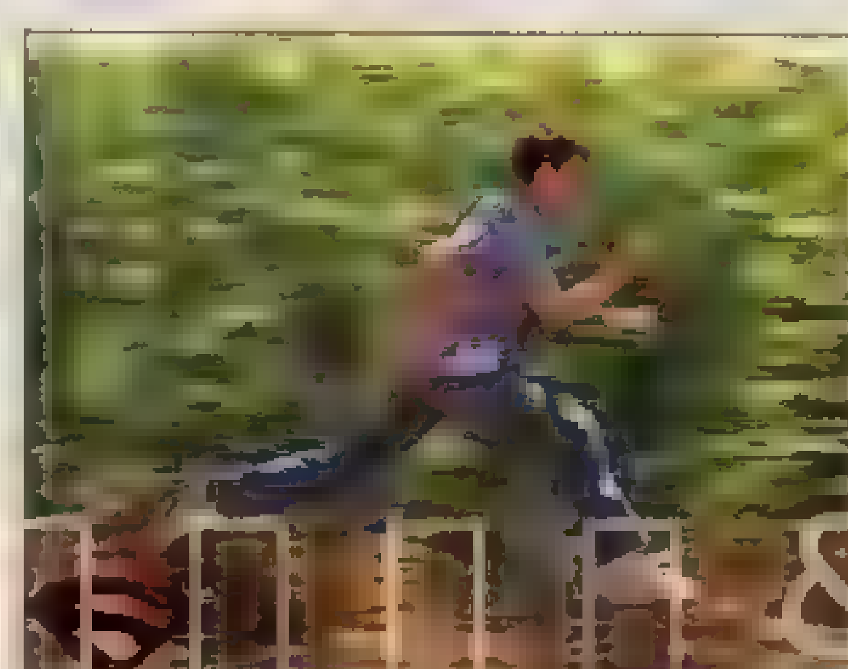
属于我们那个时代的记忆还有很多，远不止“老四强”、《变形金刚》和《龙珠》，还有《圣斗士》、《哆啦A梦》、《铁臂阿童木》、《丁丁历险记》、《恐龙特急克赛号》、《大闹天宫》、《黑猫警长》、小人书、拍洋画、弹玻璃球等等等等，拥有这些美好回忆的我们，就值得小弟弟小妹妹们羡慕和妒嫉吗？现实情况是，他们在糕点坊里挑早餐，而我们那时在为一毛五一个的肉包子流口水；他们前两天换了一部有MP4功能的新手机，而我们那时在为一部用人工台的传呼机和老爸生磨硬泡；他们的钱包里有三张信用卡、五张打折卡，而我们那时的生活费少得根本不需要钱包，要清点的充其量只是一叠饭票；他们戴着iPod耳机背下整段整段的RAP，而我们那时因为背不出《荷塘月色》而被罚站；他们晚上去网吧开个外挂顺便和MM聊天，而我们那时要赶在宿舍熄灯前看完《天龙八部》第四卷……妒嫉？谁妒嫉谁啊？

“忘年妒”是作家王蒙生造的词汇，说的是“50岁的老妇人嫉妒49岁还好说，去眼红16岁的小姑娘岂不成了忘年妒”。（世界是你们的，也是我们的，但是归根结底是你们的。你们青年人朝气蓬勃，正在兴旺时期，好像早晨八、九点钟的太阳，希望寄托在你们身上……）世界永远属于年轻一代，时代的进步让年轻人有更多的选择，不光是物质上的，生于上世纪70年代末、80年代初的我们就算不是哭着嫉妒，也只有笑着羡慕的份。当然，怀旧是属于我们的特权，不过说白了，怀旧只是上年纪人的自娱自乐罢了，要让年轻人去理解、去认同并不是一件一蹴而就的事。

醉幻想

2041年，我64岁，胜嫂59岁，我们刚刚供完第二套房子。我的女儿34岁，在一家不大的公司就职，7年前，她在母亲的催促下结了婚，现在有一个6岁的儿子。我的女婿37岁，从事保险业，但他在学生时代一直想成为一个游戏制作人，不菲的收入和不俗的社会地位让游戏制作人成为21世纪二三十年代最热门的职业之一。由于工作和生活压力，曾是OTAKU的女婿已基本放弃了自己的爱好，惟一重拾游戏的机会是假日里带外孙来我家吃饭的时候，他会陪我玩一会儿。当然，在接到视频电话时他会停下来，让6岁的儿子陪外公玩。不过小外孙显得一脸不乐意，桌上那台陈旧的PS9根本提不起他的兴趣，那样的画面效果和游戏功能，在他的儿童手机上就可以实现。这几天他缠着爸爸要买一台刚发售不久的PS11，不过和一辆汽车差不多的价钱显然不是普通家庭可以承受的。在我家小外孙有点儿“人来疯”，开始哭闹，非要爸爸马上去买PS11，我实在看不过去了，开始训斥这个不懂事儿的小不点。我语重心长地讲着自己童年的经历，谈起当时有着简单快乐的游戏，说现在的条件对当时的自己来说是想都不敢想的，希望他珍惜现在的美好生活……讲了十几二十分钟，一旁的女婿开始打哈欠，不时张望着厨房的方向，看什么时候能开饭。

那天，我和酒量不错的女婿对饮了几杯，我有些喝高了，脑海里浮现的尽是自己年轻时的点点滴滴。想着想着，不禁老泪纵横。


▲超人的少年时代在影片中只出现了一分钟。

最新回复 LATEST COMMENTS

RE：忘年妒
【2006-11-30 10:10:10 | By：多边形】
“代沟”一词来自英文的generation gap，直译为“世代隔阂”，显然“代沟”这个翻译要更加“信达雅”，于是就迅速流行开来……（貌似跑题了）

RE：忘年妒
【2006-11-30 11:11:11 | By：ACE飞行员】
不要这样说嘛，男人35才是一朵艳丽的花。

RE：忘年妒
【2006-11-30 12:12:12 | By：泰坦】
少壮几时，鬓发各已苍……日隔山岳，世事两茫茫。人生就是这么回事，也相信现代人说的话：不成功的人永远沉浸在对过去的追忆中，成功的人永远放眼未来。

3DM-SM
www.plumbook.cn

新作发售表 NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2006年12月14日～2006年1月31日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2007年12月11日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	782.66元人民币
100日元	6.79元人民币
100欧元	1039.67元人民币
100港币	100.78元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

年末商战在本月终于要上演最后的疯狂，14日X360上的《梦幻之星 宇宙》和《胜利十一人X》虽说是后于其他平台发售，但是无论是画面还是系统方面都有明显的变化，LIVE网战部分更是两部作品的卖点之一。NDS 14日发售的二款大作《不可思议的迷宫 风来之西林DS》、《陆行鸟与魔法绘本》以及《流星洛克人》出了《迷宫》是复刻经典的SFC版本外其他两款都是新作。但无疑三款游戏对玩家都有着致命的杀伤力，拥有NDS的玩家到时又要头疼一番了。PS2上14日将会发售《大神》的The Best版本，当初由于价格原因错过这款神作的玩家不妨买来一张收藏。

流星洛克人 飞龙·天马·雄狮 12.14

推荐度 A | NDS RPG | Capcom | 4800日元 | 对应任天堂Wi-Fi网络连接 | 全年龄玩家对应



这款由"《洛克人 EXE》系列"开发小组负责制作的"《洛克人》系列"20周年纪念作品以久延续了《EXE》的世界观设定。故事发生在热斗时代的数百年之后，无线网络早已取代有线网络，主人公与洛克人们的敌人也变为"电波病毒"。与前几作相比本作是在3×5的格子中利用卡片展开战斗，战斗中上屏显示战斗画面，下屏表示卡片信息，视角也变为现今流行的背后视点，这样的变化使得战斗的策略性进一步提高，临场感也大大增强。同时推出《飞龙》、《天马》、《雄狮》三个版本也给玩家提供了更多的选择。

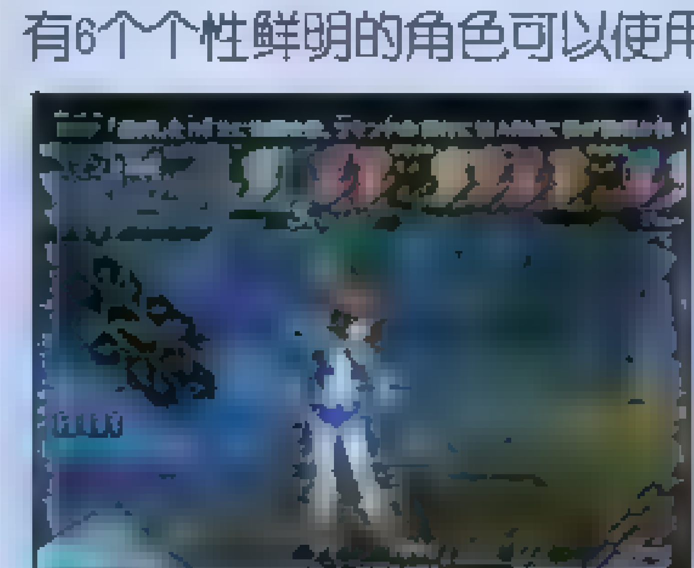


荒野兵器 5 12.14

推荐度 A | PS2 ACT | SCEJ | 6800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应



作为目前SCEJ最强的RPG，SONY对本作的宣传可谓不遗余力。本作是系列十周年纪念作品，游戏的基本系统沿袭了4代的设定，但有较大幅度的改进。从发售前日本方面的评论可以看出，本作的系统更加成熟，并得到了一致的好评。游戏中共有6个个性鲜明的角色可以使用，而且游戏还引入了换装要素，令角色的魅力更加突出。虽然更换了画师和歌手，但是系列的精髓没有丢失，战略性高的战斗以及颇具挑战的解谜依然健在。喜欢RPG的玩家自然不可错过这款游戏。



PlayStation3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年12月					
14日	机车风暴	MotorStorm ーモーターストームー	SCEJ	RAC	5980日元
14日	装甲核心4	アーマード・コア 4	From Software	ACT	7800日元
14日	NBA 07	NBA 07	SCEJ	SPG	5980日元
19日	索尼克	Sonic the Hedgehog	SEGA	ACT	59.99美元
21日	铁道迷	[illegible]	Taito	SLG	7800日元
21日	索尼克	Sonic the Hedgehog	SEGA	ACT	6800日元
21日	F1锦标赛	Formula One Championship	SCEJ	RAC	5980日元
24日	GT赛车HD概念版	グランツーリスモ HD Concept	SCEJ	RAC	免费下载
2006年					
冬	漫画英雄 终极联盟	マーベル アルティメット アライアンス	Interchannel	A·RPG	未定
冬	致命惯性	Fatal Inertia	[illegible]	RAC	未定
2007年1月					
15日	大学篮球 2K7	College Hoops 2K7	2K Sports	SPG	59.99美元
25日	魔法战争	Enchant Arm	From Software	RPG	7800日元
30日	彩虹六号 维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	59.99美元

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年12月					
14日	实况棒球13 决定版	実況パワフルプロ野球13 決定版	Konami	SPG	6980日元
14日	大战略VII EXCEED	大戦略VII エクシード	System Soft	SLG	6800日元
14日	美国职业摔跤联盟2007	WWE 2007 SmackDown! Vs Raw	THQ	FTG	6800日元
14日	极速房车赛2	TOCA Race Driver2 —Ultimate Racing Simulator	Interchannel	RAC	6800日元
14日	BeatmaniaIIDX 12 HAPPY SKY	BeatmaniaIIDX 12 HAPPY SKY	Konami	MUG	6980日元
14日	荒野兵器5	ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード	SCEI	RPG	6800日元
14日	大神（廉价版）	大神（PlayStation2 the Best）	Capcom	ACT	2980日元
19日	合金弹头精选集	Metal Slug Anthology	SNK Playmore	STG	39.99美元
21日	新世纪福音战士 机密档案	シークレット・オブ・エヴァンゲリオン	GeneX	AVG	6800日元
21日	圣剑传说4	[illegible]	Square Enix	A·RPG	6800日元
28日	梦见师	梦见师	PrincessSoft	AVG	6800日元
28日	智代after–It's a Wonderful Life	智代アフター –It's a Wonderful Life～	Prototype	AVG	5800日元
2006年					
冬	雨格子公馆	雨格子の館	日本一Software	AVG	6800日元
冬	寒蝉鸣泣之时祭典	ひぐらしのなく頃に祭	Alchemist	AVG	6980日元
冬	OutRun2 SP	OutRun2 SP	SEGA	RAC	6800日元
2007年1月					
11日	幽游白书 死斗！暗黑武术会120%	THE BATTLE OF 幽★遊★白書 死斗!暗黒武術会120%	Banpresto	FTG	6800日元
18日	光明力量EXA	シャイニング・フォース イクサ	SEGA	RPG	6980日元
18日	.hack//G.U. Vol.3 漫步之速	.hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで	NBGI	RPG	6800日元
18日	龙影符	ドラゴンシャドウスペル	Flight–Plan	S·RPG	6800日元
18日	名侦探福音战士	名侦探エヴァンゲリオン	Broccoli	AVG	6800日元
25日	超级机器人大战OG 原创世纪合集	スーパーロボット大戦OG オリジナルジェネレーションズ	Banpresto	S·RPG	6980日元
25日	网球王子 心跳野外求生 海边的秘密	テニスの王子様 ドキドキサバイバル 海辺の Mystic	Konmai	AVG	5980日元
25日	喧哗番长2 全灭	喧嘩番長2 フルスロットル	Spike	AVG	6800日元
未定	艾尔梵迪亚物语	エルヴァンディアストーリー	Spike	S·RPG	6800日元

PlayStationPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年12月					
14日	职业高尔夫世界巡回赛2007	ProStroke Golf — World Tour 2007	Oxygen Interactive	SPG	39.99美元
14日	大战略 携带版2	大戦略 ポータブル2	元气	SLG	4800日元
14日	极速房车赛2	TOCA Race Driver2 —Ultimate Racing Simulator	Interchannel	RAC	4800日元
14日	合金弹头完全版	メタルスラッグコンプリート	SNK Playmore	ACT	4800日元
14日	胜利十一人10 无所不在 进化版	ワールドサッカーウイニングイレブン10 ユビキタスエヴォリューション	Konami	SPG	4980日元
14日	P–kara	P–kara	SCEJ	MUG	6980日元
21日	潜龙谍影 掌上行动	METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS	Konami	ACT	4800日元
21日	世界传说 光明神话	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント	NBGI	RPG	4800日元
21日	Kanon	Kanon（カノン）	Prototype	AVG	4800日元
21日	Snow	Snow（スノー）	Prototype	AVG	4800日元
21日	[illegible]	インテリジェント ライセンス2	Now Production	PUZ	4800日元
28日	F1 2006携带版	フォーミュラワン 2006 ポータブル	SCEJ	RAC	4800日元
2007年1月					
11日	Gunpey–R	グンペイ リバース	NBGI	PUZ	4800日元
18日	巫术帝国III～霸王的系谱～	ウィザードリィ エンパイアIII～覇王の系譜～	Starfish	ACT	4800日元
25日	沙罗曼蛇 携带版	沙罗曼蛇 ポータブル	Konami	STG	3980日元
25日	兵蜂 携带版	ツインビーポータブル	Konami	STG	3980日元
25日	视听感觉 填字游戏天国	視て聴いて感じてクロスワード天国	GE	TAB	2100日元
30日	彩虹六号 维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	FPS	39.99美元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年12月					
14日	御姐武戏X ～急血继承者～	お姉チャンバラ vorteX－急血を継ぐ者たち～	D3 Publisher	ACT	6800日元
14日	美国职业摔跤联盟 2007	WWE 2007 SmackDown vs Raw	THQ	FTG	6800日元
14日	地球防卫军3	地球防卫军3	D3 Publisher	ACT	6800日元
14日	梦幻之星 宇宙	ファンタシースターユニバース	SEGA	RPG	6800日元
14日	胜利十一人X	ワールドサッカー ウイニングイレブンX	Konami	SPG	6980日元
21日	A列车HX	A列车でいこうHX	Artdink	SLG	7800日元
21日	索尼克	SONIC THE HEDGEHOG	SEGA	ACT	6800日元
21日	麦登NFL07	マッデンNFL07	EA	SPG	日版未定
21日	失落的星球 极点危机	ロスト プラネット エクストリーム コンディション	Capcom	ACT	7980日元
28日	掠食	PREY	Spike	FPS	6800日元
2007年1月					
12日	失落的星球 极点危机	Lost Planet: Extreme Condition	Capcom	FPS	59.99美元
16日	NCAA March Madness 07	NCAA March Madness 07	EA	SPG	59.99美元
21日	极品飞车 卡本峡谷	ニード・フォー・スピード・カーボン	EA	RAC	6800日元
25日	偶像大师	アイドルマスター	NBGI	SLG	6800日元
25日	吸血鬼之雨	ヴァンパイアレイン	AQ Interactive	AVG	7300日元
30日	中途岛之战	Battlestations: Midway	Eidos	RTS	59.99美元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年12月					
14日	死神BLEACH Wii 白刃闪耀的轮舞曲	BLEACH Wii 白刃きらめく轮舞曲	SEGA	FTG	6800日元
14日	口袋妖怪 战斗革命	ポケモン バトルレボリューション	Nintendo	RPG	5800日元
14日	合金弹头精选集	Metal Slug Anthology	SNK Playmore	STG	39.99美元
14日	雷曼 疯兔危机	ラビッシ・パーティー	Ubisoft	ETC	5800日元
21日	麻雀大会Wii	麻雀大会Wii	Koei	TAB	4800日元
21日	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon	EA	RAC	5800日元
21日	怪物四驱 世界巡回赛	モンスター4×4 ワールドサーキット	Ubisoft	RAC	5800日元
31日	怪物史莱克赛车	Shrek Smash and Crash Racing	Activision	RAC	39.99美元
2007年1月					
1日	龙珠Z 电光石火 Neo	DRAGON BALL Z Sparking I NEO	NBGI	FTG	6800日元
11日	GT职业赛车	GT pro series	Ubisoft	RAC	5800日元
15日	手舞足蹈 瓦里奥制造	WarioWare: Smooth Moves	Nintendo	ETC	49.99美元
18日	疯狂卡车	Excite Truck	Nintendo	RAC	5800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年12月					
14日	SNK对CAPCOM 卡片斗士	SNK vs CAPCOM カードファイター	SNK Playmore	PUZ	4800日元
14日	银魂 银时VS土方!?歌舞伎町的银玉大争夺战!!	银魂 银时VS土方!?かぶき町银玉大争夺战!!	Banpresto	ACT	4800日元
14日	陆行鸟与魔法绘本	チョコボと魔法の絵本	Square Enix	AVG	4800日元
14日	火影忍者 忍列传	NARUTO－ナルト－ 忍列传	Takara Tomy	FTG	4800日元
14日	不可思议的迷宫 风来之西林DS	不思议のダンジョン 风来のシレンDS	SEGA	RPG	4800日元
14日	噗呦噗呦－15周年纪念版－	ぷよぷよ －15th Anniversary－	SEGA	PUZ	4800日元
14日	流星洛克人 飞龙	流星のロックマン ドラゴン	Capcom	A·RPG	4800日元
14日	流星洛克人 天马	流星のロックマン ペガサス	Capcom	A·RPG	4800日元
14日	流星洛克人 雄狮	流星のロックマン レオ	Capcom	A·RPG	4800日元
14日	股票交易训练器	株式贩卖トレーナーカブトレ!	Konami	ETC	3980日元
15日	钢之炼金术师：双重共鸣	Fullmetal Alchemist: Dual Sympathy	Destineer	A·RPG	29.99美元
21日	与仓鼠一起生活	ハムスターと暮らそう	Interchannel	SLG	4800日元
21日	平成教育委员会DS	平成教育委员会DS	NBGI	PUZ	3800日元
21日	牧场物语 与你成长的小岛	牧场物语 キミと育つ岛	MMV	SLG	4800日元
21日	自弹自唱DS吉他 "M-06"	弾いて歌えるDSギター "M-06"	Plato	MUG	3800日元
21日	脑内美容 IQ补给DS	脑内エステ IQサプリDS	Spike	ETC	3800日元
21日	麻雀霸王DS特别版	麻雀霸王DSスペシャル	每日Communications	TAB	4800日元
28日	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第一卷 "桃园结义"	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第一卷 "桃园の誓い"	ASNetworks	ETC	3800日元
28日	勇者斗恶龙怪兽篇 Joker	ドラゴンクエスト モンスターズジョーカー	Square Enix	RPG	4800日元
2007年1月					
11日	掌中乐习 绝对音感训练DS	てのひら乐习 绝对音感トレーニングDS	Success	ETC	3800日元
18日	怪盗瓦里奥 7面人	怪盗ワリオ・ザ・セブン	Nintendo	ACT	4800日元
18日	茶犬的小屋DS2	お茶犬の部屋DS2	MTO	SLG	4800日元
18日	世界树迷宫	世界树の迷宫	Atlus	RPG	4980日元
25日	三国志大战DS	三国志大战DS	SEGA	TAB	5980日元
25日	愿望之屋 天使的记忆	ウィッシュルーム 天使的记忆	Nintendo	AVG	4800日元
25日	绘图方块DS	ピクロスDS	Nintendo	PUZ	3800日元

世界传说 光明神话 12.21

推荐度 A　PSP RPG　■NBGI　■对应周边未定　■4800日元　CERO A 全年龄玩家对应



作为PSP上的一款原创《传说》作品虽然不是正统续作，但从目前公布的情报来看游戏的素质也一定不错。游戏最有特色的地方就是主人公可以自己设定性别、外形和职业，而装备可以直接在外观上显示出来，多达800多种的装备其组合效果可谓无限多。当然，游戏最大的魅力还是那些系列人气角色的登场，与他们一起冒险可以满足玩家的"角色收集欲望"。游戏的战斗系统采用的是《深渊传说》的FR-LMBS系统，看来本作的战斗素质毋庸置疑。另外，游戏还存在着转职系统。



圣剑传说 4 12.21

推荐度 A　PS2 A.RPG　■Square Enix　■无对应周边　■6800日元　CERO A 全年龄玩家对应



本作是系列玩家期待了10年之久的正统续作，和掌机上的外传游戏之类性质大不相同，期待度自然满点。当然本作最吸引人还不是这些名号与传承，关键在于游戏采用的MONO系统：只要你认为这样东西可以使用，它就一定可以使用。记得在很多年前，有人对着RPG中满大街不能调查只是摆设的布景发出了一声长叹："什么时候才能看到一个整个世界的物品都能和自己发生互动的游戏？"现在，这个游戏就要出现在我们眼前了，这或许将是一个可以让玩家真正融入游戏世界的游戏。



失落的星球：极点危机 12.21

推荐度 S　X360 ACT　■Capcom　■无对应周边　■5980日元　CERO C 15岁以上玩家对应



本作是一款由CAPCOM为X360精心打造的科幻题材第三人称动作射击游戏，游戏的主要战场被设立在白雪皑皑的失落星球上，玩家不但要面对各种稀奇古怪的恐怖异型和狡诈多端的"雪贼"，还要面对恶劣的自然环境，这也正是游戏要力图表现的一个生存挑战的主题。在战斗时，不仅可以看到火爆的枪械战，还可以领略到令人血脉贲张的机甲战，玩过游戏后足可过上一把星球大战的瘾。前期放出的单机和联机试玩版已经吊足了玩家的胃口，而更多的玩家可能会等待稍晚一些时候推出的中文版。



Character Wayne by ©Lee Byung Hun/FANTOM CO.,LTD, ©CAPCOM CO., LTD. 2006 ALL RIGHTS RESERVED© 2006 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.©2006 Sony Computer Entertainment Inc.©いのまたむつみ©藤岛康介©2006 NBGI









&3DM-SMV
www.plumbook.cn

腾蒙国际贸易（上海）有限公司

想玩，就PLAY！

ONE PLAY

你
最想要的
礼物都在玩不累

什么能让你快乐？
最新的PS3和Wii？XBOX360？PS2？
可以带着周游世界的PSP？NDSL？
还是让你爱不释手的iDog？iFish？
玩不累7家门店邀你尽情体验试玩，
在岁末年终送给自己或家人好友
一份用钱也买不到的礼物——快乐！

SH
上海西郊百联店
地址：仙霞西路88号
南区3126永乐家电正对面
021-52161107

SH
上海美罗城店
漕西北路11号美罗大厦A205
屈臣氏对面 13370278002

BJ
北京玩不累搜秀店
崇文门搜秀城6层
010-51671070

TJ
天津赛博店
南开区鞍山西道381号
022-58692280

BJ
北京玩不累海龙旗舰店
中关村海龙大厦6层
010-82660298

BJ
北京玩不累华威店
西单华威大厦4层北区D8
010-66018816

BJ
北京玩不累鼎好店
中关村鼎好地下一层1880
010-82699840

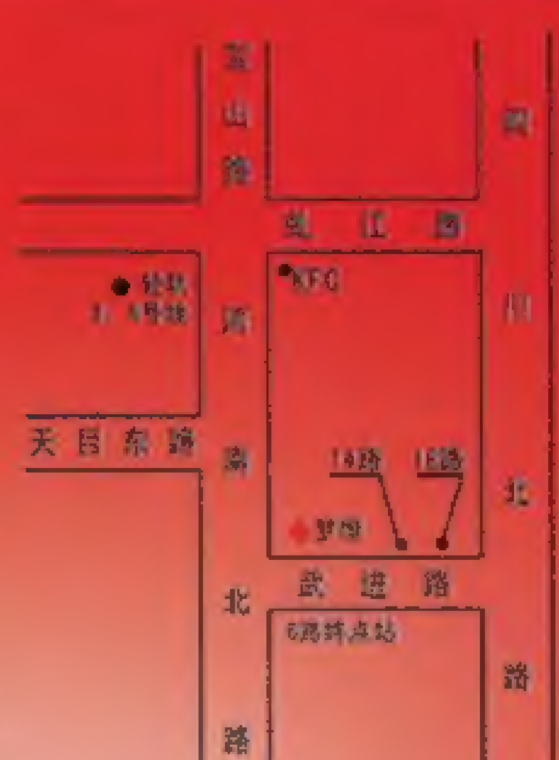
玩不累淘宝网络商城二店
shop33833023.taobao.com

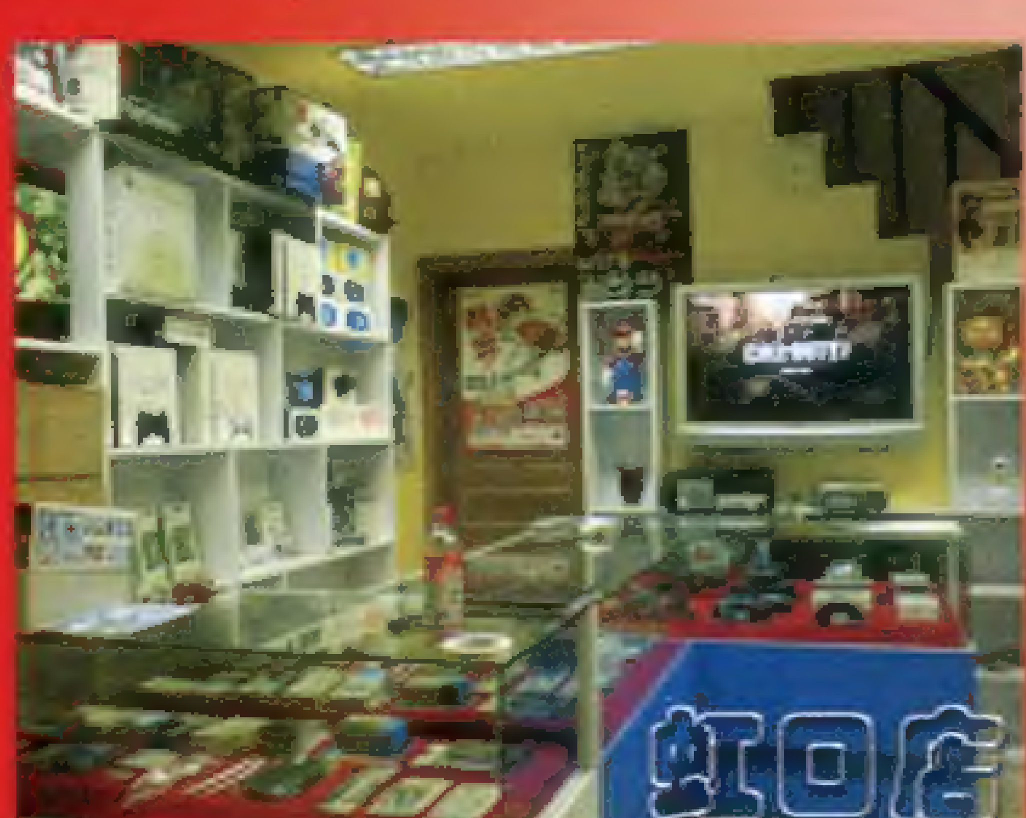
玩不累淘宝网络商城一店
shop33706400.taobao.com

玩不累易趣网络商城
stores.ebay.com.cn/wanbuleiliansuo

ONE PLAY 玩不累
游 戏 影 音 专 门 店









上海梦恒电玩俱乐部

Dream Square

优质售后服务 专业主机维修
保证了10年的优良信誉

1. 年终特价正版！Talkman、360摄像头年卡套装！
2. 提供PS3和Wii两大次时代主机的试玩！
3. 日本代购稀有中古正版收藏！代购任何你想从日本买到的东西！
4. 资深专业维修技师提供从掌机到Xbox360免费诊断！
5. 低价供应所有PSP和NDSL优质配件！



梦恒

本店高价回收GBA,SP,PS One，正版软件。二手主机贴换业务。
本店有专人从日本采购大量中古主机和正版游戏。本店所有商品均支持支付宝和贝宝，欢迎网购。

武进路店地址：武进路576号，近河南北路（原河南北路388）
电话：021-63645839 手机：1370165[illegible]256 / 138[illegible]3099570
飞虹路店地址：飞虹路258弄14号，近周家嘴路大连路。
手机：13003132598

&3DM SMV
www.plumbook.cn

看《模魂志》得惊喜大礼！！
具体活动细节详见《模魂志》No.4

《模魂志》No.4



12月20日
全国上市



实用/观赏/收藏 三位一体
动漫模型时尚志



精彩内容

星尘回忆录——被抹消的悲哀机体
命运的齿轮——《圣斗士星矢 冥界篇》
剧情回顾+圣衣神话冥斗士篇
精彩VCD：模型上色基础篇——平喷、场景礼物DIY杯中小情景
《Fate /stay night》圣杯记忆之暗黑的史诗可动盒蛋

高达、军事、PVC完成品、扭蛋、周边、动漫全覆盖
128页大16开动漫模型时尚志+模型制作视频VCD

您还在苦苦寻找志同道合的良师益友吗？您希望第一时间了解动漫模型界的最新资讯吗？《模魂志》将为您一一呈现这个缤纷多彩的世界。

www.plumbook.cn